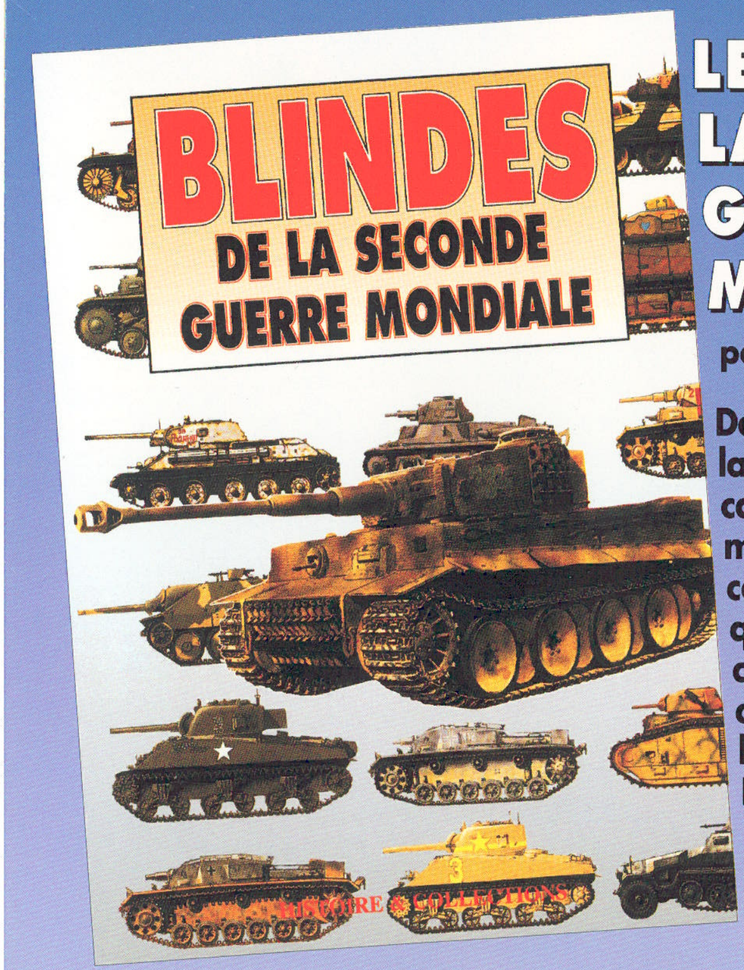
220 F franco

H&C PRESENTE

LA PLUS IMPORTANTE SÉLECTION DE PROFILS COULEURS PUBLIÉE À CE JOUR !



LES BLINDÉS DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE

par Jean RESTAYN

De la percée foudroyante de la Blitzkrieg en mai 1940 à la campagne d'Allemagne en mai 1945, cet ouvrage très complet présente près de quatre cents profils en couleurs des principaux chars et véhicules blindés de la Seconde Guerre mondiale. Nos lecteurs y trouveront, parmi de nombreux autres, le Panzer IV, le Sherman, le Churchill, le B1bis, le T-34 ou le Tigre.

Format 240 x 320, relié, dos carré, 144 pages, 360 dessins.

BON DE COMMANDE

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de

Histoire & Collections, 19, avenue de la République, 75011 PARIS

Je désire recevoir ..... exemplaire (s) de

LES BLINDÉS DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE

au prix unitaire de **220 F franco**

Veuillez trouver ci-joint mon règlement à l'ordre de ***Histoire & Collections***

❒ Chèque bancaire ❒ Mandat

❒ CB n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration ..... / .....

Signature :

Nom .....

.....

Prénom .....

Adresse .....

.....

.....

Code postal .....

Ville .....

Tél. : .....

VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

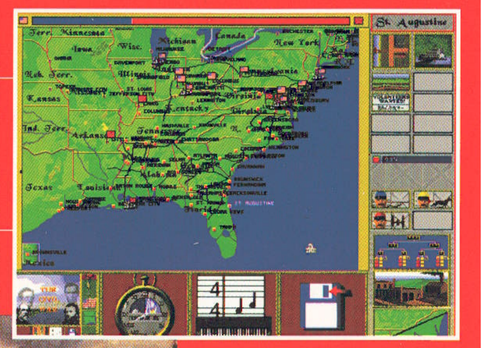
N° 4

SEPTEMBRE-OCTOBRE 1995

39 FF - 285 FB

« CIVIL WAR »
Nord contre Sud

« 5th FLEET »
La maîtrise des mers



JEUX INFORMATIQUES

UN JEU COMPLET DANS CE NUMÉRO

MOSCOU 1941

LES BATAILLES NAVALES DE LA GUERRE DE SECESSION

JEUX AVEC FIGURINES

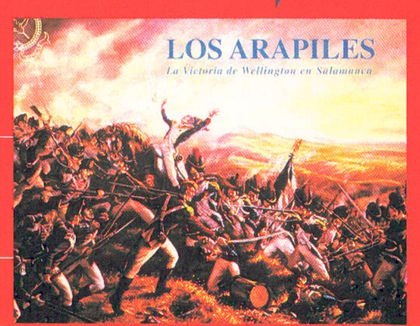
JEUX SUR HEXAGONES

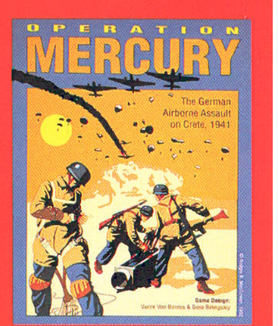
M 3360 - 4 - 39,00 F-RD

MOYEN-AGE
Que jouer ?

EMPIRE
La campagne d'Espagne

1941
L'assaut sur la Crète





VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE

ORDRE DE BATAILLE

SEPTEMBRE OCTOBRE 1995 N° 4

EVENEMENT
La Xe Coupe d'Europe, le grand rassemblement — 4

ANALYSE
Les Bleus et les Gris au fil de l'eau — 6

ANALYSE
Los Arapiles 1812, qualité impériale ! — 10

QUE CHOISIR
3W : l'épopée de la chevalerie — 12

EXTENSION DE JEU
Retour à Austerlitz, complément à VaeVictis n° 2 — 14

EXTENSION REGLES
Orages d'Acier, les blindés attaquent — 15

ART DE LA GUERRE
La puissance militaire de Byzance — 16

CAMPAGNES
Moscou 1941, l'opération Typhon — 22

PARTIE COMMENTEE
Operation Mercury, l'assaut sur la Crète, 1941 — 32

SCENARIO
Hannibal face aux légions, la bataille de la Trébie — 36

A DECOUPER
Renaissance : les drapeaux des guerres d'Italie — 39

NOUVEAU !
Jeux et littérature, toutes les nouveautés imprimées — 40

NOUVEAU !
Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton — 43

NOUVEAU !
Du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures — 46

ENCART-JEU ... et le JOURNAL DE MARCHE (au dos de la carte)
MOSCOU 1941 — 23
notre jeu central complet avec règles, carte et planche de pions
(la carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 26 et 27, font partie intégrante de *VaeVictis* n° 4)

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Administrateur général : Yves Jobert.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Rédacteur en chef adjoint : Théophile Monnier.
Maquette et infographie : Jean-Louis Viau et PLST.
Rédaction : Stéphane Balle, Dominique Breffort, Yves Buffetaut, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Yves Debay, Antoine Demetz, Patrick Lesieur, Eric Micheletti, Philippe Teulé, Jean-Pierre Villaume.
Principaux collaborateurs : Jean-Luc Béchennec, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Stéphane De Ieso, Jean-Philippe Imbach, Omar Jeddaoui, Marcello Kramer, Pierre Laporte, Yves Martin, Eric Oger, Nicolas Pilartz, Antoine Plait, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches, Frédéric Schaaf, Nicolas Stratigos, Walter Vejdovsky.

Publicité : Stéphane Marignac.
Abonnements, rédaction, publicité :
Histoire & Collections,
19, avenue de la République, 75011 Paris.
Tél. : (1) 40.21.18.20. Fax. : (1) 40.21.97.55.
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 195 F.
Union européenne et autres pays : 235 F.
Vente en kiosque : par NMPP.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : (1) 47.00. 68.72.
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Oriflam, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz.
Tél. : 87.63.96.69.

VaeVictis est un bimestriel publié par *Histoire & Collections*, SARL au capital de 247 000 F. Principaux associés : François Vauvillier (gérant), Yves Jobert, Jean Bouchery.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Promotion Soumillion, avenue Massenet 28, B-1190 Bruxelles.
Tél. : 02/345 91.92. SGB 210-0405835-39.
Abonnements :
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● **Espagne :** C.A. Munana, Casado Del Alisal 10, 28014 Madrid.

Numéro de commission paritaire : en cours.
● Photocomposition intégrée *Mac Intosh Centris 650.*
● Flashage et photogravure : *SCIPE et Point 11.*
● Impression : *NIC.*
© Copyright 1995. Reproduction interdite sans accord écrit préalable.

EDITORIAL

VaeVictis défie les lois du temps

Le continuum espace-temps, cher aux auteurs de science-fiction et source d'inénarrables paradoxes à répétition, est franchi sans encombre ce mois-ci par *VaeVictis*. En effet — les plus perspicaces d'entre vous l'ont peut-être déjà remarqué — votre magazine bimestriel, dont le dernier numéro était daté « juin-juillet », sort son n° 4 avec la mention « septembre-octobre », cela sans le moindre retard de parution. Le mois d'août a donc été escamoté, à la barbe de tous, alors que vous lisez peut-être ce magazine sur la plage, justement en plein mois d'août.

L'explication, qui ne doit rien à l'apparition d'une brèche spatio-temporelle, est simple. Paraissant le 15 du premier mois (le 15 juin pour un numéro daté juin-juillet par exemple), *VaeVictis* donnait l'impression d'être en retard, alors que nous sortions en fait parfaitement à l'heure. La rédaction, soucieuse d'être toujours en avance sur son temps, a donc profité de l'été pour réagir à cet état de fait. Dorénavant, *VaeVictis* paraîtra *le 15 du mois précédant le premier mois indiqué en couverture*. Sans aucun changement dans le rythme de parution, vous trouverez donc votre magazine préféré deux semaines en avance au lieu de deux semaines en retard ! Je n'ose évoquer le cas des abonnés tant il tient du miracle. Ceux-ci recevront en effet *VaeVictis* presque un mois avant la date indiquée en couverture. Ce numéro 4 est donc parvenu à nos abonnés début août. De quoi bien prendre conscience qu'il reste encore plusieurs semaines de vacances devant soi. Magique !

Appel aux clubs

Peu avant le lancement de *VaeVictis* en février dernier, nous avions contacté la plupart des clubs français, pour les présenter dans notre carte de France des clubs, mais aussi pour les inviter à nous tenir au courant de toutes leurs activités, championnats, démonstrations, événements, etc. Nous profitons de la pause estivale pour réitérer cet appel. L'une des vocations de *VaeVictis* est de soutenir toutes les manifestations de jeu d'histoire se déroulant dans l'Hexagone, en les annonçant à l'avance, mais aussi en donnant les résultats des tournois et en publiant les photos de ces événements. Bien évidemment, la rédaction de *VaeVictis* peut difficilement être présente sur toutes les manifestations, surtout en Province malheureusement. Une photo présentant une table de jeu ou les vainqueurs d'un tournoi est toujours plus chaleureuse qu'un tableau de résultats, et nos pages *Evénement*, ainsi que le *Journal de Marche*, sont là pour accueillir tous vos reportages.

Le jeu d'histoire est une activité éminemment sociale, surtout pour ceux qui la pratiquent en club, et nous tenons particulièrement à ce que *VaeVictis* reste une revue de contact. Contact entre les lecteurs et la rédaction, par l'entremise du courrier des lecteurs, contact entre les clubs et le public, via les compte-rendus d'événements et les résultats de tournois, contact enfin entre les joueurs eux-mêmes, par le biais des petites annonces. Il n'appartient qu'à vous de faire connaître vos multiples activités et *VaeVictis* se fait un devoir de soutenir les clubs, en réservant un espace pour vos photos, si celles-ci ne sont ni floues ni trop sombres !

Dans l'immédiat, nous vous laissons savourer ce numéro 4. Le jeu en encart, *Moscou 1941* (*Brrrr...*), vous rafraîchira des chaleurs estivales. Quant à l'article *Art de la Guerre*, sur le thème passionnant de Byzance, il introduit le jeu de notre prochain numéro, sur la reconquête de l'Italie par Bélisaire, un jeu stratégique, sans hexagone mais avec des zones représentant les provinces ! La routine, connaît pas.

Théophile Monnier

Les petites annonces de *VaeVictis*

Vous cherchez un jeu mythique de SPI sur les guerres en Chine au XIIIe siècle, édité en tirage limité en 1975, avec 2 500 pions et huit cartes...

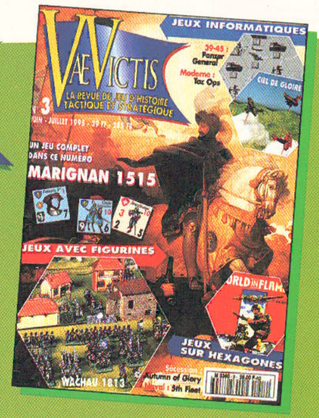
Vous vendez toute la grande armée de Napoléon en manteau d'hiver, à l'échelle du bataillon, peint au 25 mm...

Vous cherchez un adversaire pour une campagne de *World in Flames*, avec batailles résolues sur *Advanced Squad Leader* à l'échelle 1/300, sur terrain réaliste....

Une seule solution : **les petites annonces de *VaeVictis*.**

Les petites annonces sont consultables au dos de la carte de notre jeu en encart, avec le courrier des lecteurs et le calendrier des clubs.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE



VOUS AVEZ ATTENDU VAEVICTIS DEPUIS TOUJOURS... LE VOICI.

SOUTENEZ-LE !

Abonnez-vous aujourd'hui en profitant de notre offre spéciale de lancement : 6 numéros pour le prix de 5 !

ET UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Bon à découper (ou photocopier) et renvoyer avec votre règlement à

HISTOIRE & COLLECTIONS
19, avenue de la République, 75011 Paris
Tél. : (1) 40.21.18.20. Fax : (1) 40.21.97.55.

● **JE M'ABONNE POUR UN AN A *VAEVICTIS***
Pour 6 N[os] (à partir du N° 5) ❒ 195 F (France) ❒ 235 F (autres pays)

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES ANCIENS NUMEROS**
❒ N° 1 ❒ N° 2 ❒ N° 3 ❒ N° 4 **39 F chaque** ..... FF

● **Ci-joint mon règlement de** ..... FF
par ❒ **Chèque bancaire** ❒ **Mandat**
❒ **Carte bancaire n°** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
expirant en |_|_| |_|_| (mois / année) **Signature :**

Nom..... Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
Ville ..... Code Postal .....

Si vous êtes déjà un fidèle d'H&C, merci de préciser votre n° d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse). N° .....

VOTRE PETITE ANNONCE

● **Gratuite** pour les abonnés *(si vous êtes déjà abonné, joindre seulement votre dernière étiquette-adresse avec votre PA)*

RUBRIQUE
❒ Recherche de partenaires
❒ Vente/achat de jeux, figurines ou matériels
❒ Clubs et associations
❒ Divers
❒ Professionnels (forfait de **150 F**, annonce encadrée)

50 F *la petite annonce si vous n'êtes pas abonné*

EVENEMENT

Xe COUPE D'EUROPE : le grand rassemblement

LA Xe coupe d'Europe de jeu d'histoire avec figurines s'est déroulée les 20 et 21 mai, à Paris, dans le XIIe arrondissement. Compétition majeure, elle a rassemblé plus d'une centaine de participants et de nombreux exposants professionnels.

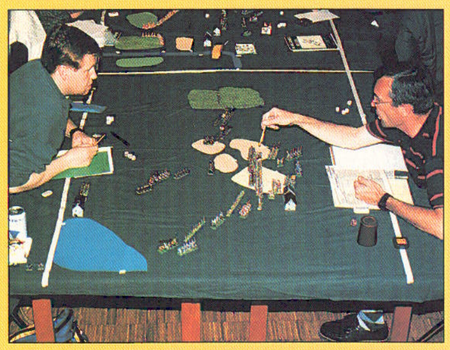
Nous avons donné, dans *VaeVictis* n° 3, les principaux résultats des différentes poules organisées lors de cette compétition. Pour mémoire, rappelons que quatre règles étaient représentées : *DBM*, *WRG 7e*, *Newbury Fast Play* et *WRG Renaissance*. La coupe d'Europe était bien sûr l'occasion de nombreuses reconstitutions et démonstrations, que nous vous présentons ici. Saluons une nouvelle fois les organisateurs de cette coupe d'Europe, Laurent Claussmann et son équipe, ainsi que tous les clubs qui ont participé à l'animation de ces deux jours.

DBM

Avec 52 compétiteurs, la poule DBM rassemblait le plus grand nombre de participants, ce qui atteste du succès de cette règle. Les parties étaient acharnées pour la conquête du titre envié de champion d'Europe.

1. Stéphane Brault
2. Neil Fox (Allemagne)
3. Frédéric Durand
4. Pascal Smock
5. Keith Martin Smith

Le grand vainqueur, Stéphane Brault, en pleine action à la tête de son armée mongole.



Renaissance WRG

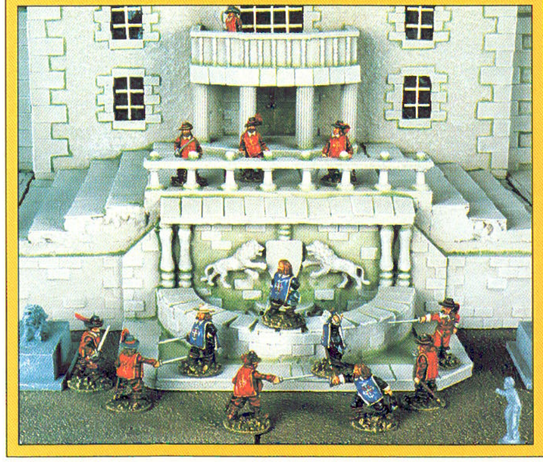
Vingt participants se sont affrontés dans cette poule, qui comptait une bonne proportion d'étrangers (Allemands ou Anglais), ce qui se retrouve dans le classement.

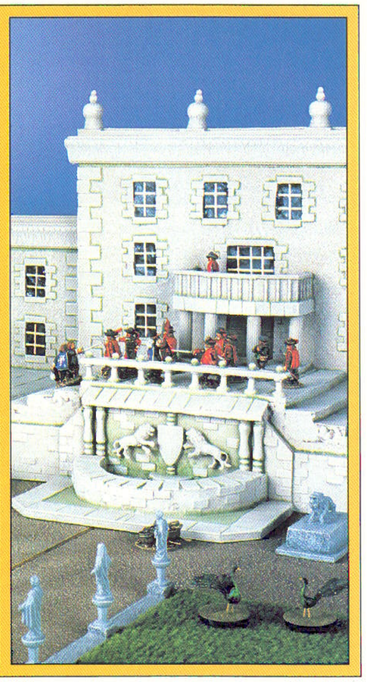
1. Clive Mc Leod
2. David Tomkins (Allemagne)
3. Henir Flottes
4. Tim Wickens
5. M. Puttkamer.

Mark Richardson (Huguenots français), à gauche, suit les mouvements des troupes de Jean-Paul Frostin (Suédois du XVIe siècle).

Un pour tous, tous pour un !

L'équipe de Wargames Foundry, venue en force, animait, en plus de son stand, une démonstration de jeu d'escarmouche sur le thème des mousquetaires. Les parties étaient organisées avec la règle *Riposte !*, de Andy Taylor. Le décor, particulièrement magnifique, convenait tout à fait comme cadre aux passe d'armes des quatres mousquetaires et de leurs ennemis jurés, les gardes du Cardinal. (Figurines 25 mm de conversion, peinture par Andy Taylor).





Newbury Fast Play

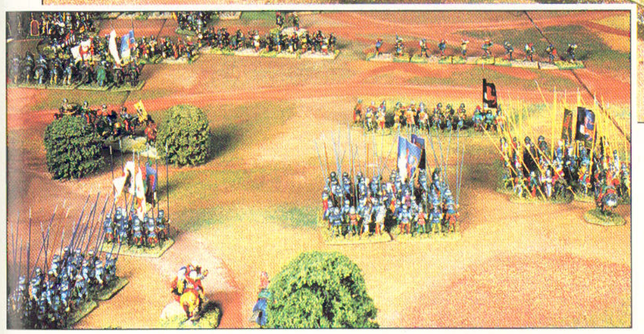
1. Jean-François Bertin
2. Pascal Vivier
3. Pascal Renard
4. Gilles Morel
5. Hans Fortmann

WRG 7e

1. Frédéric Dufour
2. Luis del Cerro
3. Yves Cassas
4. Christian Guillaume
5. Mike Bennet

Les deux premiers joueurs de cette poule, alliés à Stéphane Brault, formaient l'équipe des Immortels de Paris-Ouest 2, vainqueur du championnat par équipe.

Photos Olivier Saint-Lot



Ci-dessus.
Les forces de la Sérénissime se sont placées de part et d'autre d'un marécage et attendent l'attaque de l'armée française. Les piquiers au fond sont rassemblés sous la bannière frappée du lion de Saint Marc, patron de Venise.

Ci-dessus.
La partie vient de commencer et les armées des deux camps font mouvement. Les petits cercles métalliques, visibles sur quelques figurines, servent probablement de marqueurs.

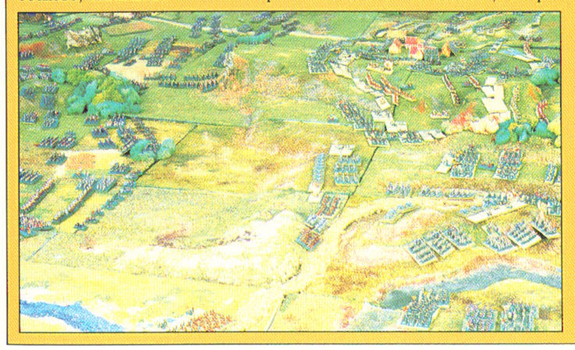
Ci-contre.
Les gendarmes français forment une troupe magnifique... et redoutable. L'échelle 25 mm met particulièrment en valeur le harnachement somptueux de ces chevaliers.

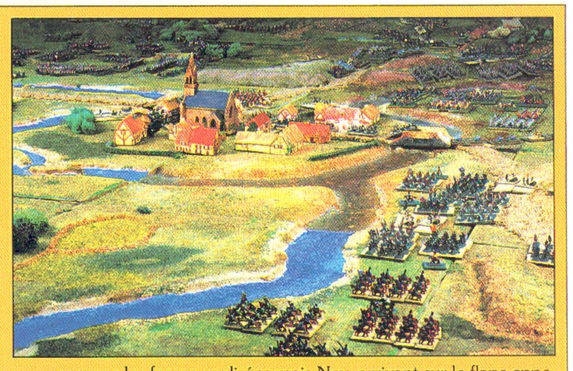
Les guerres d'Italie

Que ce soit avec leurs stands professionnels, dans les compétitions ou en démonstrations, les Anglais, venus nombreux, ont fait preuve d'un enthousiasme sans faille, qui ne dément pas leur réputation de locomotives du jeu avec figurines. Une très belle démonstration a ainsi était mise en place par Paul trickett et ses amis, sur les guerres italiennes de la Renaissance. En 1494, l'armée de Venise fait face à une force française, soutenue par des mercenaires. Les organisateurs de cette démonstration, pourtant Anglais mais non perfides, ont cordialement invités plusieurs joueurs français à « pousser la figurine ». (Figurines 25 mm Wargames Foundry, Connoisseurs et Redoubt Enterprise, peinture par Paul Trickett).

La bataille de Bautzen

Au 1/300, le club des Dés marcheurs organisait une grande démonstration sur la bataille de Bautzen, le 20 et 21 mai 1813, sur la règle *Empire*. Après la capture de Dresde le 7 mai, Napoléon engage l'armée coalisée, retranchée derrière la Spree. Manœuvrant brillament, l'Empereur repousse les forces coalisées mais Ney, arrivant sur le flanc ennemi, manque d'initiative et perd l'occasion de détruire durablement l'armée russe. La table de reconstitution de cette grande bataille comprenait plus de 10 000 figurines, sur un décor particulièrement soigné. (Figurines Heroic & Ros, peinture par le club).





ANALYSE

Les Bleus et les Gris AU FIL DE L'EAU

Un transport, un remorqueur, le vapeur de liaison CSS *Cotton*, une chaloupe à vapeur et la canonnière CSS *Chattahoochee* à l'ancre devant fort Gadsden.

PENDANT la guerre de Sécession, les opérations navales joueront un rôle souvent déterminant. De 1861 à 1865, les marines des deux camps se livrent en effet une guerre navale sans merci, avec des navires de plus en plus modernes. Les batailles navales entre les Bleus et les Gris se prêtent ainsi magnifiquement à une adaptation à la figurine.

Par Pierre DOBSON
Photos Olivier Saint-Lot

Lorsqu'il accède à la présidence début 1861, Lincoln est parfaitement conscient du manque d'industrialisation du Sud et de sa forte dépendance du trafic maritime pour son commerce avec l'étranger et son ravitaillement en marchandises essentielles à la poursuite d'une guerre. Il est donc évident qu'un blocus efficace des ports de la Confédération entraînera une asphyxie logistique inéluctable. Parallèlement, les nombreux fleuves qui traversent les états du Sud sont autant de voies d'accès au cœur même de la Confédération.

Lincoln n'hésite pas. Début 1861, la marine des Etats-Unis ne compte que 23 unités en état de service mais fin 1861, elle s'est fortement agrandie (264 unités) par l'achat et la conversion de navires marchands d'une part, et la construction de navires de guerre spécialisés d'autre part, et elle s'emploie activement à interdire l'accès des côtes et capturer tout navire qui tenterait de forcer le blocus. A la fin des hostilités, en 1865, plus de 600 navires ont été achetés ou construits.

La supériorité navale du Nord

Dans le même temps, sur les nombreux fleuves et cours d'eau de l'intérieur du pays, une marine fluviale *ad-hoc* s'emploie à capturer des points de ravitaillement, couper ou interdire des voies de communications et appuyer les opérations terrestres de l'armée avec des trésors d'imagination et un esprit d'innovation rarement égalé dans un conflit jusqu'à cette date.

Au sud, le président Jefferson Davis hésite, transige et perd un temps précieux avant d'ordonner la création d'une marine confédérée et programmer la construction de navires de guerre. De fait, pendant tout le conflit, la marine nordiste conserve l'initiative, grâce à ses moyens industriels et financiers et à l'agressivité de sa politique maritime et de ses cadres, alors que la marine confédérée reste presque toujours confinée à des actions défensives ou des attaques de faible envergure, avec des moyens limités, pour tenter de desserrer une étreinte de plus en plus oppressante.

Des flottes disparates

De l'absence de moyens, l'urgence ou le manque de coordination résultent des flottes très disparates, et de qualité inégale. La marine nordiste s'étend des navires de guerre en escadre constituée au navire civil armé, du vapeur de rivière à fond plat au voilier de haute mer, et du remorqueur armé de 120 tonneaux à la frégate de 3 000, en passant par les nouvelles canonnières à tourelle du type Monitor. La marine confédérée, de son côté, s'est dotée par achat, réquisition ou capture, d'un nombre plus modeste de navires, mais tout aussi disparates, souvent plus faiblement armés, et s'est lancée dans la construction d'un grand nombre de cuirassés à casemate dont plus de la moitié seront détruits avant d'avoir pu être achevés.

Nordistes ou confédérés, les navires sont pourvus d'un armement très hétéroclite de canons ou d'obusiers, de marine, de siège ou de campagne, montés sur tous les types d'affûts existant à cette époque. Le nombre de pièces sur ces navires est aussi très variable, même pour des navires de tonnage identique ou de même classe. Certains sont équipés d'un petit nombre de pièces de gros calibres, d'autres d'un grand nombre de pièces de calibre plus modeste, ou un mélange des deux.

Une grande diversité d'engagements

La particularité des combats navals de la guerre de Sécession réside justement dans cet aspect hétéroclite, et l'emploi de marines aussi peu homogènes réserve de belles surprises aux joueurs.

On peut distinguer trois grandes familles d'engagements :

– la guerre de course, avec, d'une part, la poursuite des « forceurs de blocus » confédérés ou étrangers par les forces fédérées, et d'autre part, la poursuite des « corsaires » confédérés par les unités détachées à cet effet.

– les combats entre navires de mer, en escadre ou isolés, près des côtes ou dans les estuaires, où l'évolution n'est restreinte que par la présence éventuelle de hauts fonds.

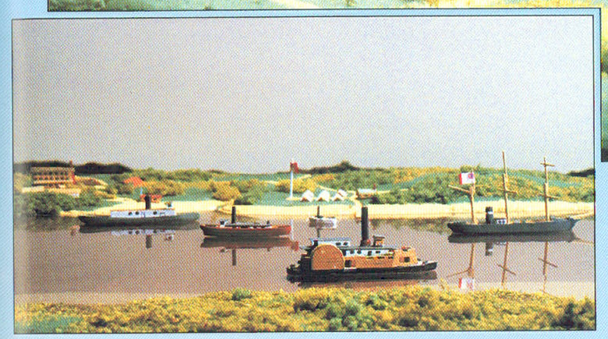
– les engagements fluviaux, où les contraintes de manœuvre sont critiques.

Le premier type d'engagement offre peu de possibilités aux joueurs, en raison du nombre restreint de scénarios possibles et surtout de la difficulté de représentation sur la table. Ce type d'engagement peut cependant être rendu de manière honnête par un jeu sur carte avec arbitre, pour que chacun soit dans l'ignorance des évolutions de l'adversaire.

Les engagements côtiers ou en estuaire offrent beaucoup plus de possibilités, à la fois par la diversité des scénarios possibles (reconstitutions parfaitement historiques comprises), et par la diversité des forces utilisables.

En effet, les navires nordistes concernés peuvent être des frégates ou des avisos de la marine de guerre, en service avant le début du conflit — en général de grosses unités armées de batteries imposantes de canons de 9 à 15 pouces tirant en bordée. Mais il peut s'agir aussi d'unités militaires construites spécialement après le début du conflit, utilisant un mélange de quelques pièces moyennes en bordée et de grosses pièces montées sur pivot, ou encore de navires marchands convertis et armés de toutes les façons imaginables.

En règle générale, les navires engagés dans



Vue presque bucolique des unités confédérées à l'ancre (CSS *Chattahoochee* et CSS *Eliza*) au milieu des vapeurs de transport et bateaux de servitude, devant le dépôt de Fort Gadsden et sous la protection des batteries confédérées (sur la colline à gauche au premier plan et à gauche du drapeau sur la rive opposée).

Vue sur la rivière, depuis la batterie rive droite. Le CSS *Eliza*, la canonnière CSS *Chattahoochee* et deux remorqueurs à l'ancre devant le dépôt de ravitaillement.

le blocus sont des unités à vapeur propulsées par des roues à aubes latérales ou des hélices, mais quelques voiliers sont encore utilisés comme transports ou patrouilleurs de blocus, particulièrement au début des hostilités

Pour certaines attaques de ports ou de forts côtiers, la marine de l'Union utilisera aussi les fameux Monitors, petits cuirassés à hélice, de faible tirant d'eau, aux structures sobres et basses sur l'eau et portant deux pièces de très gros calibre dans une ou plusieurs tourelles cuirassées pivotantes.

Les Confédérés leur opposent des cuirassés et des navires en bois. Les cuirassés confédérés sont de conception radicalement différente, dotés d'une grosse casemate fixe percée d'embrasures de tir pour une artillerie de bord constituée, selon la taille du navire, de deux à dix pièces de gros calibre montées sur affûts conventionnels ou sur pivot.

Les navires en bois sont des navires marchands ou civils, de toutes catégories, achetés, confisqués ou capturés, et armés de pièces pillées dans les arsenaux nordistes capturés en 1861, fondues dans les rares fonderies lourdes du Sud ou importées par les forceurs de blocus, avec la diversité de calibre et d'efficacité que l'on imagine.

Pour les engagements purement fluviaux, les cuirassés confédérés sont rares, mais souvent redoutables, et il s'agit le plus fréquemment d'engagements entre des navires nordistes et des batteries terrestres confédérées appuyées par de l'artillerie de campagne et une poignée de canonnières légères.

Un bonheur pour le figuériste

La pluralité des scénarios est énorme car, outre celle de la topographie, la variété des unités utilisées en rivière est proprement étonnante, avec une grande diversité dans :

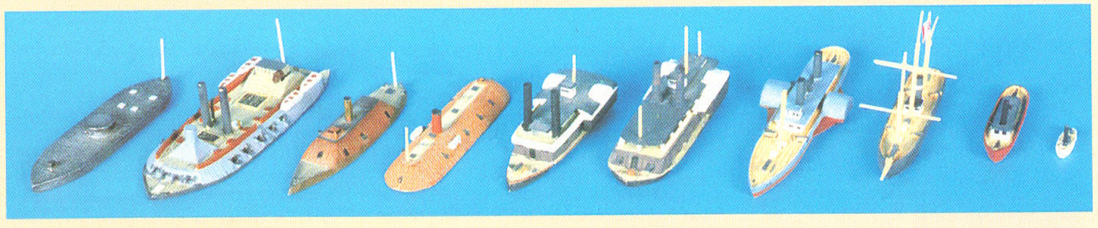
– le blindage : des 30 cm de blindage composite (plaques d'acier sur madriers de chêne et poutres de sapin) sur le cuirassé *Tennessee* (CS) [1] au bouclier en planches et balles de coton sur le remorqueur *Planter* (CS);

– l'armement : trois tourelles blindées sur le cuirassé *Roanoke* (US), canon sur pivot dépourvu de toute protection du monitor *Tuxis* (US), vapeur à éperon non armé *Monarch* (US) destiné à l'éperonnage, radeaux porte-mortier de 13 pouces (US) ou batterie flottante *Georgia* (CS) armée de cinq canons de calibre moyen;

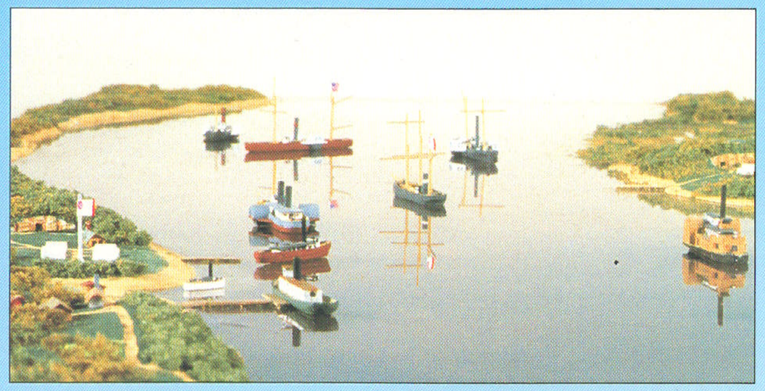
– le mode de propulsion : roue à aube centrale des canonnières cuirassées de la classe *Cairo* (US), hélice de l'aviso *Pee Dee* (CS), roue à aubes latérale du *General Bragg* (CS), propulsion mixte (deux roues + deux hélices) du cuirassé *Louisiana* (CS).

1. Pour l'ensemble du texte et du scénario, CS indique Confederate States (Etats confédérés) et US, United States (Etats-Unis).

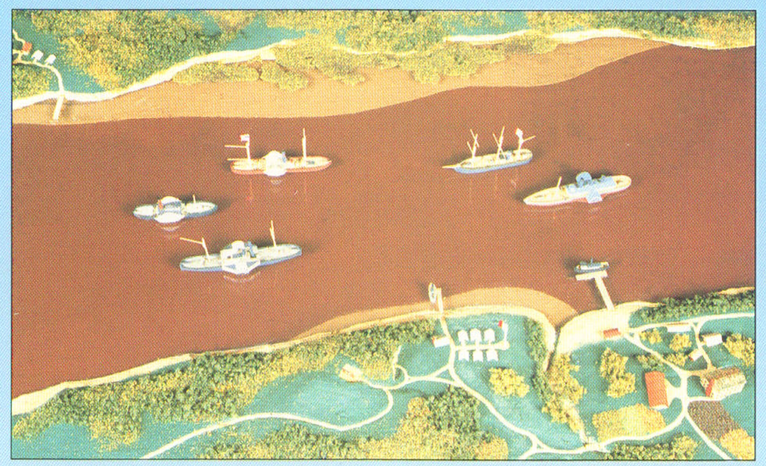
LES PRINCIPAUX BATEAUX DE LA GUERRE DE SECESSION



Voici les principaux types de navires utilisés pendant la guerre de Sécession. De gauche à droite : cuirassé à tourelle, propulsion par hélice, protection en plaques d'acier (*USS Monitor*), cuirassé à casemate de rivière, roue à aube centrale, protection en madriers de bois et plaques d'acier (*USS Benton*), cuirassé à casemate à hélice, protection en madriers de bois et barres d'acier (*CSS Palmetto*), batterie flottante, protection en madriers de bois et rail de chemin de fer (*CSS Georgia*), canonnière à éperon, roues à aubes latérales, protection en madriers et planches (*CSS General Stirling Price*, puis *USS General Price*), canonnière de rivière, roues à aubes latérales, protection en madriers et planches de bois (*USS Peosto*), navire armé, roues à aubes latérales, sans protection (*CSS Eliza*), canonnière à hélice, coque renforcée en bois (*CSS Chattahoochee*), remorqueur à hélice, chaloupe à vapeur. *(Peinture par l'auteur).*



La marine nordiste en pleine action, en arrière plan, l'USS *Port Royal*, de flanc, et l'USS *Adela*, à droite, sous le feu de la batterie rive droite, tirent des bordées sur la CSS *Chattahoochee*, tandis que le CSS *Eliza*, sous la protection du canon de 32 livres rayé de la batterie rive gauche, tente d'engager l'USS *Somerset*, plus faiblement armé, et que les divers transports et bateaux de service s'éclipsent vers des eaux moins turbulentes.



Pièces tonnantes et chaudières à plein régime, la canonnière CSS *Chattahoochee* et le CSS Eliza tentent d'intimider l'escadre nordiste, USS *Adela*, USS *Somerset* et USS *Port Royal*, prise en enfilade par le tir du canon rayé de 32 livres sur la colline au premier plan.

Les règles existantes

Cette extrême variété de matériel, armement et performance, est plus ou moins bien rendue par les différentes règles disponibles actuellement (presque toutes malheureusement dans la langue de Shakespeare).

La plus « authentique », à la fois dans la précision de ses données et dans le rendu des combats, est sans nul doute *Ironclads* de Yaquinto, remaniée et ré-éditée par 3W sous l'appellation *Shot & Shell*, où tous les aspects de la guerre navale de cette époque sont représentés : vapeur ou voile, éperonnage, forceurs de blocus, cuirassés, canons lisses ou rayés, mortiers, mines flottantes, brulôts, torpilles, obstacles immergés, forts, infanterie embarquée, tireurs embusqués, etc. La masse de renseignements techniques qu'elle contient est d'ailleurs tout à fait remarquable. Règle de jeu sur hexagone, elle est aisément adaptable à des miniatures au 1/1200 et son système de fiches techniques par navire est même transposable à d'autres règles. Son inconvénient majeur, comme toute règle « fouillée », réside dans la complexité relative des calculs de tir qui produisent, certes, des résultats extrêmement réalistes mais en sacrifiant la rapidité de jeu.

A l'opposé, *ACW Naval* de Dodo Publications, conçue pour le 1/1200, est simple et rapide, mais ne permet pas de reproduire tous les scénarios historiques. Elle présente quelquefois des résultats erronés par rapport à la réalité, particulièrement en ce qui concerne la résolution des combats avec des unités cuirassées, les caractéristiques de certaines pièces et l'absence de modulation de la puissance d'impact des projectiles en fonction de la portée. Il faut donc la réserver pour les engagements entre navires non cuirassés, ou équipés d'une protection très faible (un point de blindage dans la règle, c'est-à-dire planches, balles de coton, madriers).

Assemblage des plaques de jeu pour former la rivière. Avec des plaques géomorphiques, il est possible de recréer des poursuites sur de très grandes longueurs de cours d'eau, avec seulement quelques plaques. (Maquettes de l'auteur)

Age of Sail de Mod Games (1/1200) couvre quatre périodes : l'Antiquité, la Renaissance, le Premier Empire et la guerre de Sécession. Cette dernière est assez bien couverte dans la variété des unités et des actions possibles, mais le système de jeu manque de clarté et de logique. Certains calculs sont fastidieux (pour le mouvement par exemple) sans pour autant donner des résultats plus réalistes.

Steam, Iron & Tin de Minifigs, plus particulièrement conçue pour le 15 mm, est très simple, peut être trop, mais peut convenir aux joueurs qui recherche la convivialité et la rapidité avant toute chose. Avec ses trois parties, (règles navales, règles terrestres et le supplément traitant des fortifications et des sièges), elle représente peut-être la meilleure règle pour reproduire des actions combinées sans se perdre dans les calculs. L'échelle de troupe utilisée est d'ailleurs très proche de *Johnny Reb*.

The Devil at the Helm de Skytrex (1/1200) couvre la période 1850 à 1906, qui englobe donc la guerre de Sécession. Cette règle est assez complète et les mécanismes clairs. Développée principalement pour recréer des combats navals conventionnels de la période prédreadnoughts, elle ne permet pas d'actions terrestres ou combinées, les batteries côtières ne pouvant être réduites au silence autrement que par bombardement.

Age of Iron de Mind Games (1/1200) semble largement inspirée de la règle *Ironclads/Shot & Shell*, mais gagne en rapidité et simplicité ce qu'elle perd en authenticité, le résultat des combats restant très réaliste. Outre les règles proprement dites, *Age of Iron* comprend des tableaux de caractéristiques de la majorité des navires engagés, des formulaires en blanc et des exemples pour créer des fiches de navire, des gabarits de virage, une bibliographie et des listes d'armée pour quelques engagements historiques.

Sans que la liste ci-dessus soit exhaustive, elle représente la majorité des règles couramment disponibles ou traitant du sujet de manière suffisamment détaillée. Notons au passage que seule la règle *Dodo* est actuellement disponible en français, mais *Age of Iron* devrait l'être aussi sous peu.

L'échelle et les figurines

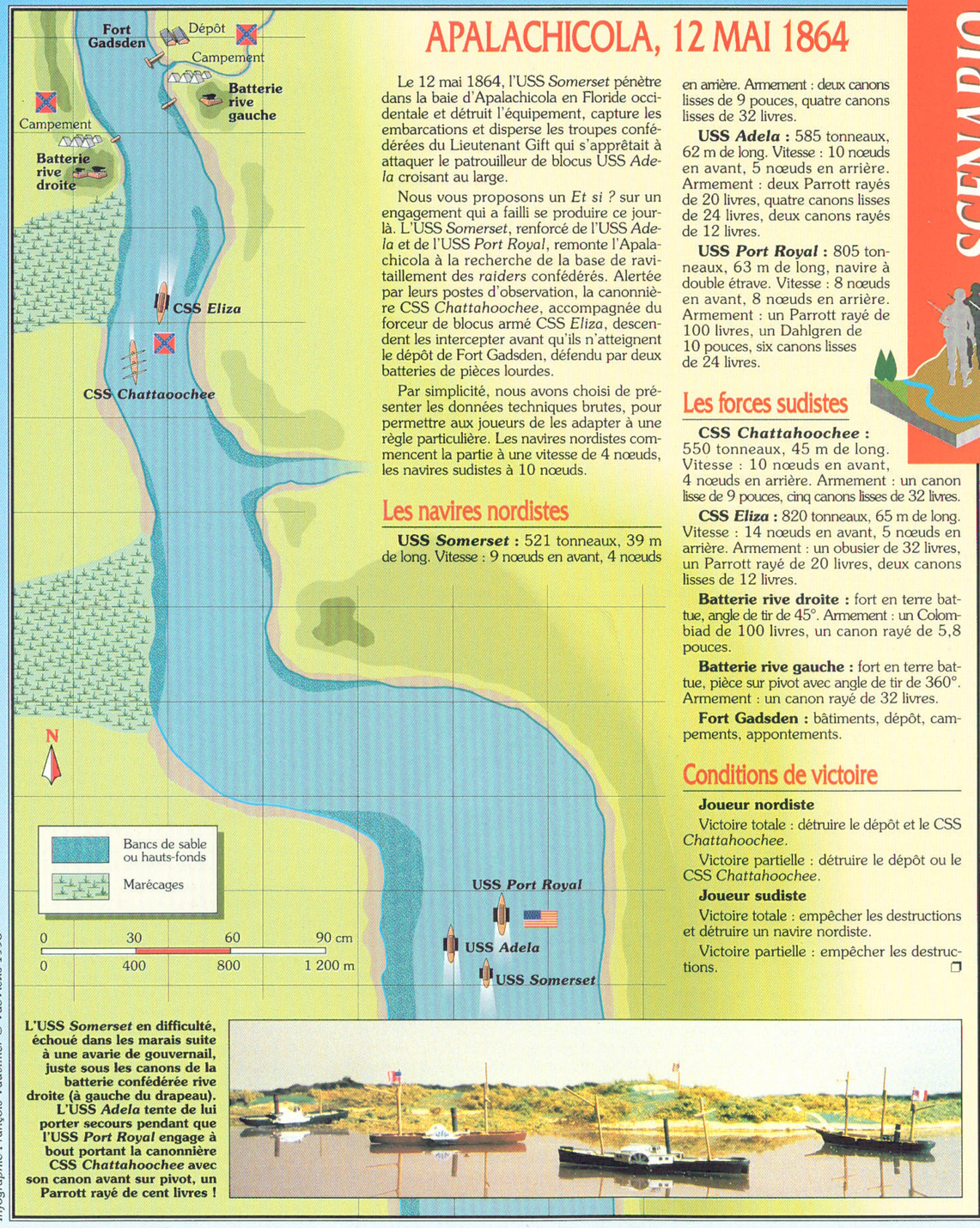
A l'exception de *Shot & Shell*, qui est un jeu complet en lui-même, le joueur devra ensuite choisir ses miniatures. Si l'on fait abstraction de fabrication maison, il n'existe actuellement qu'une seule possibilités d'échelle, le 1/1200. Il existe bien des modèles au 1/3000, 1/2000, 1/600, 1/300 et 15 mm, mais le choix de navires dans les autres échelles est beaucoup trop limité (au moins pour l'instant) et, à moins de disposer de beaucoup de place, les grandes échelles ne peuvent convenir qu'aux engagements de très petite envergure.

Au 1/1200, plusieurs firmes proposent des produits de qualité très inégale. Navwar propose surtout des cuirassés dont la précision des formes est maintenant douteuse et la qualité du moulage inacceptable. Skytrex propose une série très limitée, une douzaine de navires, mais de qualité de moulage honnête et de formes assez fidèles dans l'ensemble. Lizards Grin, devenu Houston Ships depuis peu, propose la gamme la plus complète et ses miniatures, si elles ont le défaut d'être un soupçon caricaturales, sont assez faciles à peindre et permettent de représenter la quasi-totalité des unités engagées car tous les types possibles de navires et d'installations côtières sont représentés. La soixantaine de miniatures de la gamme en perpétuelle expansion vont du remorqueur au cuirassé, et du bateau de rivière au fort côtier, en passant par le radeau porte-mortier, la batterie côtière, les mines et obstacles, etc. Parmi les aspects négatifs, citons la qualité de moulage qui était assez médiocre (elle aurait été améliorée) et l'échelle, plus proche du 1/900 que du 1/1200, donc incompatible avec les autres marques.

En résumé, la guerre de Sécession navale est pleine d'exotisme car, période charnière avec ses grands bouleversements techniques et militaires, elle est radicalement différente de tous les autres conflits navals. Pour le joueur, c'est un sujet original, riche en possibilités, même s'il faut prendre garde à préserver l'équilibre ludique des simulations. Après tout, à quoi bon une reconstitution rigoureuse si l'on ne s'amuse pas ! ❐

SCENARIO

APALACHICOLA, 12 MAI 1864



Infographie François Vauvillier © VaeVictis 1995

L'USS *Somerset* en difficulté, échoué dans les marais suite à une avarie de gouvernail, juste sous les canons de la batterie confédérée rive droite (à gauche du drapeau). L'USS *Adela* tente de lui porter secours pendant que l'USS *Port Royal* engage à bout portant la canonnière CSS *Chattahoochee* avec son canon avant sur pivot, un Parrott rayé de cent livres !

Le 12 mai 1864, l'USS *Somerset* pénètre dans la baie d'Apalachicola en Floride occidentale et détruit l'équipement, capture les embarcations et disperse les troupes confédérées du Lieutenant Gift qui s'apprêtait à attaquer le patrouilleur de blocus USS *Adela* croisant au large.

Nous vous proposons un *Et si ?* sur un engagement qui a failli se produire ce jour-là. L'USS *Somerset*, renforcé de l'USS *Adela* et de l'USS *Port Royal*, remonte l'Apalachicola à la recherche de la base de ravitaillement des *raiders* confédérés. Alertée par leurs postes d'observation, la canonnière CSS *Chattahoochee*, accompagnée du forceur de blocus armé CSS *Eliza*, descendent les intercepter avant qu'ils n'atteignent le dépôt de Fort Gadsden, défendu par deux batteries de pièces lourdes.

Par simplicité, nous avons choisi de présenter les données techniques brutes, pour permettre aux joueurs de les adapter à une règle particulière. Les navires nordistes commencent la partie à une vitesse de 4 nœuds, les navires sudistes à 10 nœuds.

Les navires nordistes

USS *Somerset* : 521 tonneaux, 39 m de long. Vitesse : 9 nœuds en avant, 4 nœuds en arrière. Armement : deux canons lisses de 9 pouces, quatre canons lisses de 32 livres.

USS *Adela* : 585 tonneaux, 62 m de long. Vitesse : 10 nœuds en avant, 5 nœuds en arrière. Armement : deux Parrott rayés de 20 livres, quatre canons lisses de 24 livres, deux canons rayés de 12 livres.

USS *Port Royal* : 805 tonneaux, 63 m de long, navire à double étrave. Vitesse : 8 nœuds en avant, 8 nœuds en arrière. Armement : un Parrott rayé de 100 livres, un Dahlgren de 10 pouces, six canons lisses de 24 livres.

Les forces sudistes

CSS *Chattahoochee* : 550 tonneaux, 45 m de long. Vitesse : 10 nœuds en avant, 4 nœuds en arrière. Armement : un canon lisse de 9 pouces, cinq canons lisses de 32 livres.

CSS *Eliza* : 820 tonneaux, 65 m de long. Vitesse : 14 nœuds en avant, 5 nœuds en arrière. Armement : un obusier de 32 livres, un Parrott rayé de 20 livres, deux canons lisses de 12 livres.

Batterie rive droite : fort en terre battue, angle de tir de 45°. Armement : un Colombiad de 100 livres, un canon rayé de 5,8 pouces.

Batterie rive gauche : fort en terre battue, pièce sur pivot avec angle de tir de 360°. Armement : un canon rayé de 32 livres.

Fort Gadsden : bâtiments, dépôt, campements, appontements.

Conditions de victoire

Joueur nordiste

Victoire totale : détruire le dépôt et le CSS *Chattahoochee*.

Victoire partielle : détruire le dépôt ou le CSS *Chattahoochee*.

Joueur sudiste

Victoire totale : empêcher les destructions et détruire un navire nordiste.

Victoire partielle : empêcher les destructions. ❐

ANALYSE

LOS ARAPILES : IMPERIAL !

UN véritable effet coup de poing ! C'est ce qu'a ressenti la rédaction de *VaeVictis* en découvrant *Los Arapiles*, un jeu de la société espagnole SIMTAC. Une vraie merveille qui enthousiasmera tous les amateurs de l'épopée impériale.

Par Nicolas STRATIGOS

La société espagnole SIMTAC (Simulationes Tacticas) est une jeune maison d'édition qui fait paraître ici son second jeu, dans le cadre d'une série sur la guerre d'indépendance espagnole (le premier jeu de la série simule la bataille de Saguntum en 1811, le prochain portera sur la bataille de Vitoria en 1813), intitulée *Battles of the Peninsular war* (1808-1814). Précisons d'emblée que les règles sont entièrement en anglais (¿ Habla Usted español ?) et que ce jeu fait preuve d'un professionnalisme, sur le fond et la forme, qui laisse pantois.

Los Arapiles couvre les opérations militaires menées les 21 et 22 juillet 1812 dans les environs de Salamanca entre les armées française et coalisée. Le 13 juin 1812, Wellington pénètre en effet en Espagne avec 50 000 hommes et coupe les lignes de communications entre Madrid et la France. Surclassé, le général français Marmont, commandant l'armée du Portugal, parvient à regrouper ses forces et lance une contre-offensive énergique. Mais l'après-midi du 21 juillet, l'armée française est finalement et contre toute attente battue par les forces coalisées.

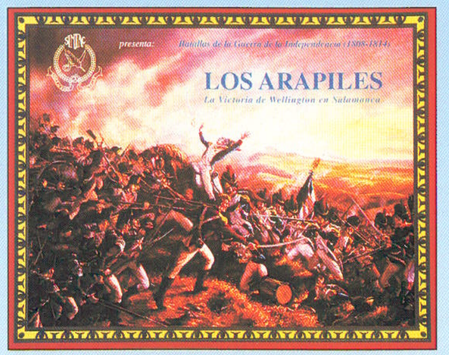
Les jeux de la société SIMTAC présentent de grandes similitudes avec ceux de la série *Les Batailles dans l'Age* de Clash of Arms, et nous comparerons plusieurs fois dans cet article les produits de ces deux marques.

Des composants de qualité

La qualité des composants est de nos jours devenue particulièrement importante pour un public de plus en plus exigeant, et SIMTAC l'a bien compris en nous offrant pions et cartes de toute beauté. Les cartes, au nombre de quatre, sont dessinées à la main dans un style proche de celui de Clash of Arms, c'est-à-dire dans l'esprit des cartes d'état-major de l'époque. Comme chez Clash of Arms là encore, les pions représentent les uniformes portés par les différents protagonistes, une approche très figuriniste s'il en est et qui devrait réjouir ces derniers. On y trouve les informations suivantes : au recto, le nombre de compagnies composant l'unité et son potentiel de mouvement, au verso, le moral, les points de combat et un multiplicateur de tir. Une page entière de notes de conception est consacrée aux uniformes stylisés sur les pions, expliquant les particularités de diverses unités et certains choix indispensables. Bref, un travail très sérieux.

Les marqueurs sont eux-mêmes très réussis, ce qui nous change des habitudes américaines, et différenciés par nationalités. Le graphisme des pions est particulièrement impeccable, même si la lecture des informations n'est pas aisée pendant une partie.

Le livret de règles est clairement présenté, et les règles elles-mêmes, dont c'est déjà la seconde édition, sont écrites dans un style légaliste très différent du style conversation de Clash of Arms et de nombreux jeux d'origine américaine, mais par là même moins sujettes à interprétation et moins ambigües. Bien que longues (une trentaine de pages très denses), elles sont bien référencées et les renvois sont nombreux. Comme le fait remarquer le concepteur dans ses notes, elles ne sont guère amusantes à lire mais elles sont faciles à comprendre. Enfin, de nombreux exemples de jeu, variés et bien illustrés, facilitent l'apprentissage. A cela s'ajoute un livret de scénarios et de notes historiques très complet, ainsi que de nombreux aides de jeux (tables de résultats de combat et des effets du terrain, ordre de bataille, compteurs de moral des formations, etc.).



Une séquence de jeu classique

La séquence de jeu est classique et séquentielle mais elle offre néanmoins au joueur dont ce n'est pas le tour de bonnes capacités de réaction, comme la possibilité de lancer des contre-charges, de modifier la formation de ses unités (mise en carré), d'opérer des tirs de réaction ou de support, etc. Le déroulement de la séquence de jeu est ainsi conforme au développement de l'action sur les champs de bataille napoléoniens : phase de commandement, tirs d'artillerie, charge de cavalerie, mouvement et feu défensif, feu offensif et mêlée.

L'échelle du jeu est résolument tactique, chaque tour représente quinze minutes de temps réel, chaque hexagone 140 yards (127 m), les unités vont de la compagnie au régiment en passant par le bataillon et la batterie d'artillerie (une compagnies fait de 50 à 100 hommes, une batterie trois canons).

Les règles de commandement

L'unité de base pour la manœuvre est la division, et les régiments et bataillons qui la compose doivent rester dans un rayon de huit hexagones autour du quartier général (QG) divisionnaire. Ce dernier est lui même subordonné à des QG de corps d'armée et d'armée, et ne peut bouger que sur un ordre de ces derniers. Les QG peuvent se déplacer sans limitation de mouvement, mais les QG divisionnaires doivent avoir la même orientation que leurs QG de corps correspondants et se déplacent obligatoirement dans la même direction.

Chaque tour, lors de la phase de commandement, les QG d'armée ou de corps d'armée actifs (empilés avec un chef) peuvent essayer de transmettre un ordre à un QG inférieur dans la chaîne de commandement (ordre de mouvement, mise en réserve, charge divisionnaire, etc.), cette réussite dépendant de la valeur de commandement de l'officier. Les QG de division, quand à eux, peuvent toujours émettre un ordre chaque tour (charge, grande batterie, etc.). Quant un QG d'armée décide de passer au-dessus d'un QG de corps d'armée en donnant un ordre direct à une division (seul moyen par exemple de déplacer un QG latéralement afin de renforcer un secteur menacé), aucune autre division de ce corps ne peut recevoir d'ordre.

La maîtrise tactique dans le jeu est donc laissée aux divisions, alors que les décisions opérationnelles se décident à l'échelon supérieur (vers où diriger ses formations, quand faire intervenir les réserves, etc.). Les joueurs doivent donc composer avec une structure de commandement assez figée, très réaliste et structurée, et tenir compte des forces et faiblesses de leurs généraux.

Une grande richesse tactique

Les aspects importants des tactiques de l'époque sont entièrement couverts, avec un luxe de détails propre au jeu sur l'Empire. On retrouve tous les mécanismes habituels de ce type de jeu, comme les formations des unités (en colonne, en carré, en tirailleurs, etc.), déterminées par leurs orientations dans les hexagones. Les règles de tir sont très complètes et les deux adversaires ont de nombreuses opportunités d'ouvrir le feu au cours de la séquence de jeu, en feu offensif ou défensif. L'artillerie peut former une grande batterie, chère à Napoléon, en groupant plusieurs unités afin d'obtenir un effet dévastateur ou bombarder les agglomérations. Détail important, la dotation en munitions des batteries est prise en compte et gérée par un système de marqueurs, et chaque batterie ne peut tirer que huit fois par partie.

Les unités d'infanterie en ordre serré peuvent engager l'ennemi par des attaques baïonnettes au canon, qui peuvent dégénérer sous certaines conditions en terribles corps-à-corps, bien plus meurtriers. Par ailleurs, on retrouve la capacité d'esquive, que peuvent effectuer certains types d'unités, comme l'infanterie légère en formation de tirailleurs, la cavalerie ou l'artillerie à cheval non déployée.

Les charges — au trot ou au galop —, contre-charges et charges de réaction de cavalerie sont traitées en détail, ainsi que les tentatives d'esquive, de mise en carré ou de recul. Un tableau couvrant toutes les possibilités est fourni dans les règles afin de faciliter les procédures. Toutes ces explications sur les conditions d'attaque et de réaction, reprises précisément dans les exemples avec clarté, sont particulièrement les bienvenues. Les conditions tactiques du combat dans les jeux napoléoniens sont souvent sclérosées par de nombreuses contraintes de mouvement et de proximité de l'adversaire mal expliquées ou insuffisamment détaillées, et *Los Arapiles* prend un soin méticuleux à bien expliquer tous ces mécanismes.

Les chefs et le moral

A nouveau, on retrouve la plupart des mécanismes propres aux jeux sur l'Empire dans les capacités des chefs. Certains commandants possèdent ainsi des bonus tactiques qu'ils peuvent utiliser s'ils combattent en première ligne plutôt que d'être avec leur QG (bonus d'attaque à la baïonnette, de charge, d'artillerie ou de moral).

Le moral est non seulement pris en compte au niveau de chaque unité, mais aussi au niveau des formations, et le joueur doit savoir retirer de première ligne une division trop éprouvée afin de la reconstituer. Avec un ordre de réserve, une division est ainsi mise en retrait et « reprend courage », mais son retour sur le champ de bataille est déterminé aléatoirement et risque d'être retardé.

Comme sur les champs de bataille de l'époque, l'artillerie est l'arme maîtresse mais ses effets sont limités par la règle d'approvisionnement en munitions. La cavalerie, quand à elle, n'est pas l'arme décisive à laquelle on peut s'attendre, surtout contre de l'infanterie en bon ordre et qui réussit ses tests de moral, mais, quand une grande charge frappe bien, ses effets peuvent être dévastateurs.

On peut dire que l'influence du moral sur la bonne tenue au combat des unités est ici au moins aussi importante que leur force proprement dite.

Une dimension opérationnelle

Los Arapiles propose quatre scénarios. Le premier est un scénario d'introduction, joué sur une seule carte avec quelques pions et uniquement avec les règles de base. Le deuxième simule toute la bataille de Salamanca et commence au début de l'assaut des coalisés, juste après la blessure de Marmont, ce qui fait que le joueur français doit déjà penser à le remplacer par un de ses subordonnés. On trouve également un scénario hypothétique, sur la bataille qui aurait pu se déclencher au matin du 22 juillet.

Enfin, le dernier scénario est certainement le plus fascinant, introduisant une nouvelle dimension au jeu avec une carte opérationnelle et une interface avec les cartes tactiques. Il est possible en effet de rejouer les quelques 36 heures qui ont précédées la bataille proprement dite grâce à cette carte opérationnelle du terrain, divisée en 43 zones de deux miles de largeur (sans hexagones donc). Neuf zones correspondent aux cartes tactiques détaillées. En plus des manœuvres d'approche des armées, les QG de division et les brigades de cavalerie se déplacent, opèrent des reconnaissances, harcèlent les formations ennemies et peuvent se déployer lorsqu'elles pénètrent dans les zones tactiques au cours de segments d'une heure. Les heures rondes sont jouées sur la carte opérationnelle et les tours de jeu d'un quart d'heure sur la carte tactique. Les joueurs passent ainsi constamment d'une vision opérationnelle et manœuvrière à des considérations plus tactiques de déploiement et de combat.

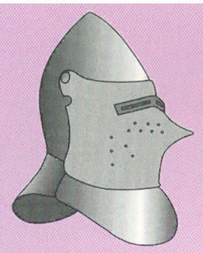
A l'heure européenne

Bien sûr, *Los Arapiles* comporte quelques défauts, mineurs néanmoins. Les pions sont parfois, du moins au début, difficiles à déchiffrer, la carte opérationnelle est quand à elle peu lisible et les règles sont pour l'instant en anglais (l'éditeur annonce le projet de les traduire en français, sans date). Mais les jeux proposés par SIMTAC allie le style flamboyant de la série *Les Batailles dans l'Age* de Clash of Arms et la rigueur des règles d'un jeu comme *Wellington's Victory* de SPI. De plus, l'introduction d'une chaîne de commandement réaliste et d'un système d'ordre efficace qui limite le joueur dans ses possibilités de manœuvre ajoutent au réalisme historique de cette simulation. *Los Arapiles* est à recommander à tous les grognards, aux joueurs qui ont déjà pratiqué le jeu napoléonien à ce niveau tactique, que ce soit sur carte ou avec figurines [1]. Car, grâce à la finesse de ses règles et à la beauté de ses composants, ce jeu devrait encore rapprocher ces deux écoles du jeu d'histoire.

La qualité graphique des pions de *Los Arapiles* est tout à fait exceptionnelle. On peut éventuellement discuter le choix de la représentation symbolique des uniformes plutôt que celui de l'usage de silhouettes — qui tend à se généraliser — mais le résultat est très séduisant. Sur cette photo, les pions sont présentés sans respecter les règles d'orientation. Les troupes françaises, commandées par le général Marmont en personne, engagent des unités britanniques. A gauche, deux escadrons du 1er régiment de hussards font face à de l'infanterie anglaise disposée en carré, alors qu'au centre, chasseurs à cheval et dragons chargent les dragons-légers du Duchess of York's Own Regiment.

Enfin, et la rédaction de *VaeVictis* se félicite particulièrement de ce point, le travail réalisé par SIMTAC montre une net développement des jeux d'histoire en Europe, avec un état d'esprit évidemment différent de celui des éditeurs américains. Après Moments in History, société d'édition lancée depuis l'Allemagne, et la parution de *VaeVictis*, et alors que la morosité frappe le marché nord-américain du jeu d'histoire (il suffit de se reporter aux éditoriaux des revues spécialisées pour s'en convaincre), le dynamisme européen montre un réel changement de mentalités. Les auteurs de ce côté-ci de l'Atlantique sont souvent bien plus concernés par les aspects historiques de l'histoire militaire et font preuve d'un meilleur sens graphique et d'une plus grande rigueur que la plupart des sociétés américaines. La pratique du jeu d'histoire en Europe ne peut que bénéficier de cette évolution, réjouissons-nous et dans l'immédiat, profitons de cet excellent travail ! ❐

1. Pour celui qui désire s'investir dans ce type de jeu, je lui conseille d'essayer tout d'abord Austerlitz 1805, le jeu en encart paru dans le n° 2 de *VaeVictis*, dont les mécanismes s'apparentent d'une façon simplifiée, sinon dans la forme du moins dans l'esprit, à ceux de la série Battles of the Peninsular War.



3W OU L'EPOPEE DE LA CHEVALERIE

DES toutes premières croisades à la guerre de Cent Ans, le Moyen Age couvre une période passionnante de l'histoire militaire. Découvrez ici la séduisante série de l'éditeur 3W, quand les charges épiques des chevaliers se teintent de légende… *« Montjoie Saint-Denis ! »*.

Par Frédéric SCHAAFF

La période médiévale occupe une petite place dans le monde du jeu d'histoire sur carte alors qu'elle est très pratiquée — et à raison — par les joueurs de figurines. Quelques éditeurs s'y sont frottés mais cela reste rare et le choix est moindre, bien évidemment, que pour les périodes « phares », comme le Premier Empire, la guerre de Sécession ou la Seconde Guerre Mondiale. Et pourtant, au début de la décennie, l'éditeur californien 3W n'a pas hésité à tenter l'expérience, avec une série complète de jeux qui couvre non seulement diverses périodes du Moyen Age, comme les Croisades ou la guerre de Cent ans, mais aussi la Renaissance et jusqu'à la guerre civile anglaise. Le résultat est une belle réussite et forme une fresque haute en couleurs.

Quatre jeux pour le prix d'un

En choisissant le thème du Moyen Age, 3W devait faire preuve d'un certain sens commercial pour retenir l'intérêt des joueurs, apparemment peu passionnés par la période. Pour ce faire, l'éditeur a repris à son compte une vieille recette utilisée durant les années 1970 par la défunte société SPI, à savoir le « quadrigame », en fournissant quatre jeux dans une seule boîte. L'intérêt d'une seule bataille pouvant être limité, le joueur est ainsi en possession de quatre affrontements, avec chacun leurs propres pions et carte, utilisant des règles standards (généralement simples) auxquelles s'ajoutent d'autres règles plus spécifiques à chaque bataille (effets de certains types de terrain, conditions de victoire, troupes particulières, etc.). De plus, toute la série repose sur un système unique, qui évoluera assez peu avec le temps, et permet aux joueurs de pratiquer tous les jeux de la série avec le même corps de règles. Rob Markham, vétéran du jeu d'histoire, est l'auteur de ce système, qui privilégie la jouabilité et la facilité d'accès.

Le graphisme de la série est soigné même si, en toute honnêteté, les pions, malgré de belles silhouettes en couleur, font pâles figures à côté des pions de la série *SPQR* ou des jeux de *VaeVictis*. Enfin, et c'est l'un des secrets du succès de la série, 3W a fait appel au talent de Angus McBride, illustrateur bien connu des ouvrages Osprey, pour réaliser la couverture des boîtes. Ces illustrations identifient la série, qui ne porte d'ailleurs pas de nom particulier, et lui donnent un cachet incomparable.

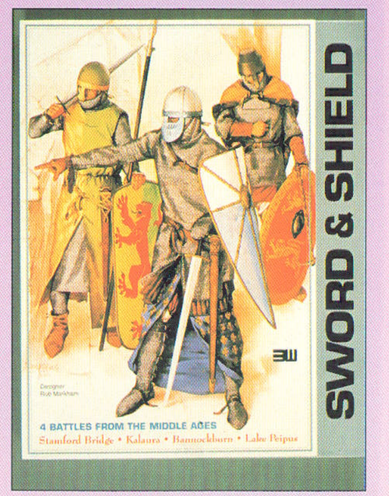
L'élégance de la simplicité

La force de la série réside dans la grande jouabilité du système de règles, jointe à un choix important de batailles. Comme on va le voir, les règles utilisent en effet des mécanismes très simples et l'on peut dire d'emblée que tous ces jeux sont excellents pour commencer dans le jeu d'histoire. Mais le système reste également attrayant pour les grognards de la stratégie qui souhaitent simplement pratiquer un jeu agréable et accessible.

Les règles, comprises dans une dizaine de pages, reposent sur quelques principes ingénieux, assez classiques pour la période antique-médiéval. Les unités, réparties en grandes catégories (chevaliers, infanterie lourde, tirailleurs, etc.) suivent des règles d'orientation (malheur aux attaques de flanc !) et agissent au sein d'une séquence de jeu ultra-classique. La première touche d'originalité se trouve dans les modificateurs de combat. En effet, en plus de leur potentiel de combat intrinsèque, les unités peuvent bénéficier de modificateurs selon le type de troupes auxquelles elles sont opposées. Ainsi, une troupe de chevaliers dispose d'une puissance de choc plutôt élevée mais qui ne s'exercera pas de la même manière contre un carré de piquiers ou des frondeurs en ordre dispersé ! Le jeu introduit donc la notion de puissance relative, un mécanisme que l'on retrouve d'ailleurs en plus développé dans *SPQR* ou la règle pour figurines *DBM*.

A vos ordres, Sire !

Le véritable ressort du jeu réside dans son système de commandement et dans l'importance donnée au moral de la soldatesque. Les troupes de la période médiévale sont peu maniables et les ordres difficiles à transmettre dans la fureur des mêlées. Tout d'abord, très souvent, les chefs de guerre se trouvent aux premières loges, pour montrer l'exemple et soutenir le moral de leurs hommes. Ensuite, les relais de commandement en plein cœur de la bataille sont forcément très limités. Les moyens classiques, comme l'usage de tambours et autres instruments de musique, sont plus destinés à galvaniser la troupe qu'à transmettre les ordres. Ne parlons pas des fanions et étendards, que les soldats ne peuvent presque



plus apercevoir dès le début de la mêlée. Enfin, l'impétuosité de certaines troupes, comme la *furia* des chevaliers français, rend impossible la mise en place d'assauts coordonnés.

En conséquence, une règle de commandement fort simple et facile d'utilisation limite le contrôle des joueurs. En début de partie, chaque « corps d'armée », rassemblé par contingent national ou par type d'unités et commandé chacun par un chef, reçoit un ordre. Ces ordres, indiqués par un marqueur sur le chef de corps, sont : attaquer, avancer, tenir, faire retraite, se mettre en réserve et se rallier. A chaque ordre correspond des obligations de mouvement que la soldatesque doit suivre. De plus, certains ordres donnent des avantages pour plusieurs actions, comme par exemple l'injonction d'attaque lors d'un combat (la cavalerie lourde peut alors charger). Pendant la partie, au début de chaque tour, les joueurs peuvent changer les ordres donnés par leurs différents chefs, sous couvert de la réussite, pour chacun d'entre eux, d'un test de leur valeur de commandement. Chaque chef se voit attribué en effet un facteur représentant sa valeur de commandement, qui incarne l'aspect charismatique du chef en question et son aptitude à se faire obéir. Si ce test est réussi, un joueur peut modifier l'ordre du corps pour modifier sa stratégie ou réagir à une menace.

Les joueurs exercent donc un contrôle limité sur les actions de leurs troupes. Le corps de chevaliers peut se voit obliger de charger une ligne d'archers gallois (un très mauvais souvenir français) ou il peut s'avérer impossible d'ordonner la retraite alors que vos soldats s'acharnent à lutter contre un ennemi trop puissant. Ce genre de contraintes fait toujours le délice, paradoxalement, de tous les joueurs qui aiment imaginer que l'action de leurs pions de carton se rapproche de la réalité. Quelques modificateurs, surtout si le commandant en chef se trouve à proximité, jouent sur le test de commandement. Le chef suprême d'une armée peut toujours modifier les ordres de son

corps, il est craint par tout le monde et chacun lui obéit au doigt et à l'œil !

D'autre part, les troupes doivent être à portée de commandement des chefs pour garder une certaine cohésion. Les unités non-commandées évitent de se rapprocher de l'ennemi, et courent se mettre sous la protection de leur chef. Enfin, certaines règles, comme l'impossibilité pour un chef de diriger des troupes d'un autre contingent, introduisent des éléments caractéristiques de la féodalité.

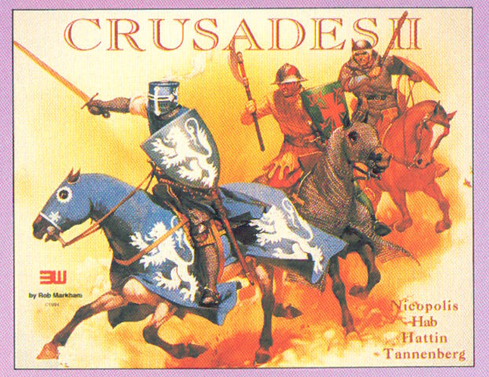
Quant au moral, il tient aussi une place très importante. Les unités testent leur moral pour engager une mêlée ou, pour la cavalerie lourde, lancer une charge. L'échec des tests de moral suite au combat entraîne des déroutes et la fuite des unités, que les chefs peuvent éventuellement rallier.

La victoire, si Dieu le veut

La victoire lors d'une partie introduit une élément aléatoire assez plaisant. A partir du tour 5 d'une bataille, chaque joueur lance un dé pendant sa phase de ralliement. Le résultat de ce dé est alors indexé sur un tableau fourni pour chaque scénario. Si la valeur du dé correspond à la fourchette donnée, en fonction des pertes de l'ennemi, alors la victoire est acquise ! Ces conditions de victoire sont un peu simplistes mais s'accordent finalement assez bien à l'esprit superstitieux de l'époque, quand tous, des nobles aux moindres serfs, étaient convaincus de la puissance du jugement divin. Le hasard a donc toute sa place pour déterminer le vainqueur.

L'évolution du système

Le système existant depuis bientôt près de trois ans, il est normal qu'il ait subi des modifications et des évolutions. Tout d'abord, la table de combat a connu des modifications notables. Les premiers jeux de la série possèdent une table de résolution des combats utilisant simplement la somme du potentiel de



Nicopolis, le 25 septembre 1396, une bataille tirée de la boîte *Crusades II*. L'armée occidentale, commandée par le roi hongrois Sigismund, engage les janissaires et la cavalerie lourde ottomanes. Au centre, le corps des chevaliers français, commandé par Jean sans Peur, charge impétueusement les lignes adverses.

combat des unités. Chaque antagoniste comptabilise ses points de combat, jette un dé et applique immédiatement le résultat sur les troupes ennemies, ce qui donne un semblant de simultanéité. Pourtant, l'auteur opte rapidement pour une table beaucoup plus classique, avec des rapports de force et des résultats à pertes partagées. Mais cette réforme est finalement abandonnée et l'ancien système repris dans les derniers jeux parus. Mystères de la conception ! Le système actuel utilise en fait la règle de somme des points de combat, avec des modificateurs au jet de dé selon le rapport de force !

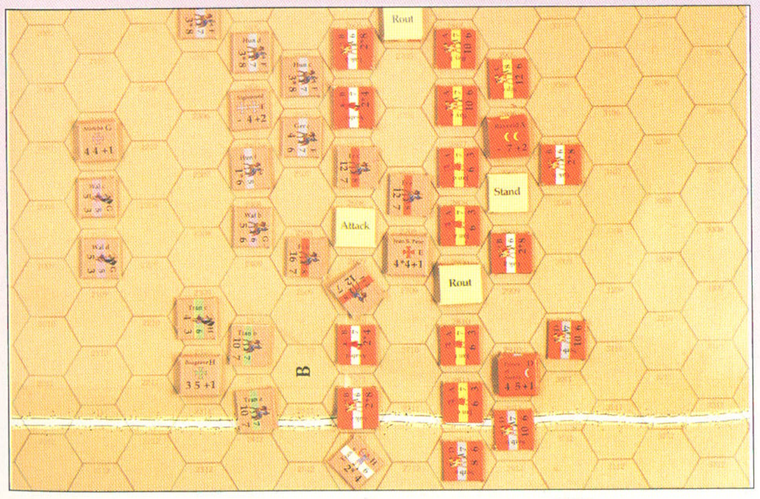
Les jeux récents présentent également des règles dites « avancées », qui peuvent augmenter un peu la complexité et la durée d'une partie mais ajoutent aussi du piment au jeu. L'ajout principal est celui des pions d'action. A tour de rôle, les joueurs piochent un pion dans une pioche commune, lequel les autorise à ne faire qu'une seule action, et pour un seul chef, à savoir un mouvement ou un combat selon les indications du pion. De plus, les joueurs peuvent ajouter un pion « Fin de tour » dans la pioche pour augmenter encore le suspens.

Une glorieuse série

Avec cette série sur le Moyen Age, 3W a signé une de ses plus belles réussites. Le système de jeu, relativement simple, plaira à la fois aux vétérans et aux novices. Les maux du commandement, ainsi que la façon dont le système met en valeur les différences entre les piétons mal équipés et la cavalerie lourde, rendent chaque partie passionnante. En outre, le faible encombrement (taille du champ de bataille et nombre de pions mis en action) et la commodité des règles sont des atouts non négligeables.

De plus, chaque boîte proposent des batailles souvent variées : *Crusades II* par exemple comprend la bataille de Nicopolis (Hongrois conte Turcs, 1396), Hab et Hattin (les Croisés en Palestine) et Tannenberg (la défaite des chevaliers teutoniques en Pologne, 1410). Dépaysement garanti ! Le concepteur a su trouver le juste milieu lui permettant de réutiliser ce mécanisme pour d'autres siècles, et ce, sans aucun changement ou presque ! Il s'agit véritablement d'un tour de force qui permet de jouer du XI[e] siècle jusqu'au XVII[e].

Cette série peut sembler évidement très simple quand on la compare à de produits d'autres marques portant sur des périodes similaires. La série Great Battles of History de GMT (*SPQR*) comporte forcément de nombreux point communs avec ce système, mais avec un réalisme bien plus poussé. Mais 3W offre plus un jeu qu'une simulation rigoureuse, et cela, après tout, n'est pas pour nous déplaire. Le seul défaut réel de ce produit est le manque de rigueur dans la rédaction des règles. De très nombreux cas particuliers ne sont pas envisagés et les joueurs devront souvent s'arranger à l'amiable pour déterminer la conduite à suivre. Malgré cela, il est difficile de ne pas se laisser prendre au jeu, et vous défendrez vaillamment votre gonfanon en vous protégeant de la Sainte Croix ! ❐



De Hastings à la Renaissance

Le système de la série est utilisé pour d'autres époques se rapprochant du Moyen Age, comme la Renaissance ou la guerre civile anglaise. Bien entendu, quelques points de règles ont été modifiés, mais l'essence même du mécanisme de jeu reste identique. Il est ainsi possible de batailler sur plus de 600 ans, des chevaliers normands aux troupes des Stuart.

Voici, classés par thème, la liste complète des jeux de la série.

Moyen-Age

- *The Crusades I* (Antioche, 1098, Ascalon 1099, Arsouf 1191, Acre 1189) et *II* (Hattin 1187, Hab 1119, Nicopolis 1396, Tannenberg 1410).
- *The Black Prince* (Crécy 1346, Poitiers 1356, Navarette, 1367, Verneuil 1424).
- *Age of Chivalry* (Lincoln 1141, Bouvines 1214, Marchfeld 1278, Hastings 1066).
- *Henry V* (Azincourt 1415, Patay 1429, Formigny 1450, Castillon 1453).
- *Sword & Shield* (Stamford Bridge 1066, Bannockburn 1314, lac Peipus 1242, Kalaura 1078).

Renaissance

- *Crossbows and Cannons I* et *II* (deux boîtes sur les plus grandes batailles des guerres d'Italie, sans Marignan, malheureusement).

Guerre civile anglaise

- *Royalists & Roundheads I*, *II* et *III* (trois boîtes sur les batailles de la guerre civile anglaise, de 1644 à 1651).

Et, publiée dans le numéro 5 du magazine américain *Game Fix*, la bataille de Winceby, 11 octobre 1643.

EXTENSION

RETOUR A AUSTERLITZ...

La plus belle bataille de l'Empereur a clairement séduit les lecteurs de *VaeVictis* et vous avez été nombreux à écrire pour nous demander quelques explications supplémentaires concernant les règles.

Par Nicolas PILARTZ

Par souci de réalisme historique, et suite aux remarques de plusieurs lecteurs spécialistes de l'Empire, les potentiels de quelques unités ont été modifiés. Il est donc préférable d'utiliser le nouveau tableau de potentiel présenté ci-dessous.

Modifications de règles

10.1 - Charge de cavalerie

Une charge de cavalerie peut être effectuée sur une cible située à plus de **deux** hex. (et non à plus de trois hex). Suite à une charge de cavalerie, l'avance après combat est obligatoire si l'hex. attaqué devient libre (par esquive, déroute ou élimination).

13 - Carré au combat

Un carré ne peut pas engager **de son propre gré** un combat au corps-à-corps.

14.2 - Déroute

Une unité en déroute peut, si elle en a l'obligation, passer à travers une unité amie, auquel cas elle inflige un désordre automatique à l'unité traversée.

Déroute de l'artillerie

Une pièce d'artillerie peut dérouter si elle se trouve hors d'une ZdC ennemie au début de sa déroute. Le potentiel de mouvement de déroute d'une batterie d'artillerie à pied est de **deux** points de mouvement et celui d'une batterie d'artillerie à cheval de **trois**. Elle pourra être ralliée normalement. En ZdC ennemie une unité d'artillerie qui déroute est éliminée.

17 - Le Santon

Les deux unités de la position du Santon peuvent subir un désordre mais ne peuvent jamais partir en déroute (leur élimination est nécessaire pour occuper la position).

Rappels

- Seule l'artillerie à cheval autrichienne se déplace de cinq hex.
- L'artillerie ne peut se mettre en batterie qu'en terrain dégagé.
- Une charge ne peut pas être effectuée à travers une batterie d'artillerie amie.
- La cavalerie perd un point à son potentiel de combat quand elle attaque un village ou à partir d'un village.
- Le potentiel de mouvement d'une unité d'infanterie dans un bois ou un village est celui de la formation qu'elle avait avant d'y pénétrer. La capacité de déplacement dans de tels hex. (dont le coût est de 2 points de mouvement) sera donc respectivement de 2 hex. pour de l'infanterie en colonne ou en tirailleurs, de 1 hex. pour une ligne. L'infanterie en carré ne peut pas avancer en forêt.
- Un test de moral raté à la suite d'un tir, d'une mêlée ou d'une mise en carrée inflige un désordre à l'unité.

14.2 - La déroute

Une unité en déroute qui doit effectuer un test de moral à la suite d'un tir ou d'une mêlée le rate automatiquement et effectue immédiatement un nouveau mouvement de déroute.

Une unité en déroute effectue son mouvement obligatoire à sa phase de ralliement. Une unité en déroute ne peut pas engager de corps-à-corps ni tirer.

Les chefs

Les effets du terrain sont les mêmes pour un chef que pour une unité de cavalerie. Un chef ne donne son bonus à la mêlée et au moral que s'il est empilé avec une unité en première ligne. Les bonus des chefs ne sont pas cumulables.

Un chef qui survit à une attaque doit esquiver si l'unité avec laquelle il était empilé a été détruite et si une unité ennemie avance après le combat. Si l'esquive ne peut être effectuée, le chef est capturé et retiré du jeu. Il rapporte alors des points de victoire au camp adverse.

Un général de division n'ayant plus d'unités à commander peut sortir de la carte (il rejoint l'Empereur !), il ne pourra plus revenir mais son retrait ne rapporte aucun point de victoire au camp adverse.

La garde impériale russe

Les unités du détachement de la garde impériale russe ont l'obligation de se retrouver à la fin de chaque phase de mouvement dans le village de Blaziowitz ou dans un rayon d'un hex. autour du village, jusqu'à leur départ éventuel à partir du tour 3.

Les unités ayant reçu l'ordre de se replier sur le Pratzen et qui sont en ZdC ennemie peuvent rester et combattre. Néanmoins, dès qu'elles se retrouvent hors d'une ZdC ennemie, elles doivent se diriger vers le Pratzen par le chemin le plus direct. Le chemin prioritaire vers le Pratzen passe par les hex. 1130, 1230, 1330, 1630, 1730, 1830, 1930, 2030, 2130, 2230, 2330, 2530.

Les unités qui sortent de la carte en direction du Pratzen ne sont pas considérées comme des unités en déroute et aucun point de victoire n'est marqué pour leur retrait.

Partie de compétition

Il est préférable, pour une partie de compétition rigoureuse, de se procurer une pendule de jeu d'échec. Elle impose un jeu plus dynamique et ajoute une contrainte de temps très réaliste.

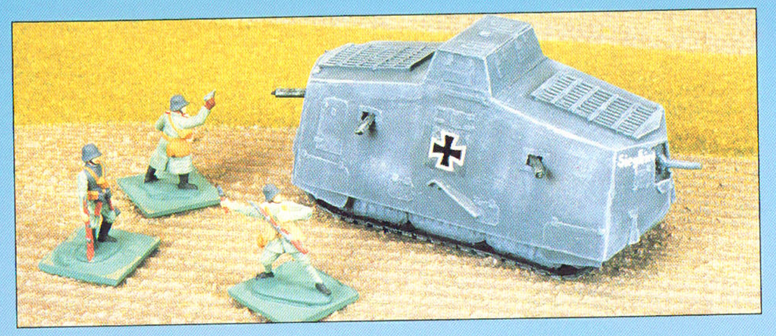
On procède aux étapes suivantes :

– achat du camp, payé en points de victoire;
– placement libre et caché des unités;
– achat de l'initiative, en points de victoire.

La partie est limitée aux **six** premier tours de jeu, chaque joueur disposant de 1 h 30 au total. Un joueur subit une pénalité de trois points de victoire pour chaque minute de dépassement du temps imparti. Les points de victoire pour les objectifs sont attribués en fin de partie, à celui qui a contrôlé en dernier l'hexagone. ❐

TABLE DES POTENTIELS DES UNITÉS

	Généraux ou aides de camp	En colonne	En ligne	En ordre mixte (Français uniquement)	En carré	En tirailleurs	En déroute	Lourde (Cuirassiers (* +1 contre tir d'infanterie) et carabiniers	Moyenne (Dragons et Uhlans	Légère (Hussards, chasseurs à cheval et cosaques	En déroute (*conserve le potentiel de sa catégorie)	ARTILLERIE à pied (* Santon)	ARTILLERIE à cheval	Distance en hex.
MOUVEMENT (PM)	10	4	3	3	1	4	2	5	6	7	3	4	6* (* 5 pour Autrichiens)	
CHEFS / INFANTERIE / CAVALERIE												5	4	1
												4	3	2
												3	2	3
												2	1	4
												2	1	5
												1	–	6
												1	–	7
												1*	–	8*
TIR	–	1	3	2	2	3	–	–	–	–	–			
COMBAT	–	3	1	2	1 c. Inf. / 6 c. Cav.	0	0	5	4	3	*		0	
PROTECTION	3	2	2	2	0	3	1	2*	2	2	*		1 en Mouvement / 2 en Batterie	



Il existe un choix intéressant mais restreint de maquettes de chars de la période 1916-1918 à l'échelle 1/72-1/76 : Renault FT de Matchbox, modèles de chez Hinchcliffe (plomb) ou WA Productions (résine), comme ici le A7V. Les figurines des boîtes Revell sont adaptées à l'échelle de ces maquettes. On trouve dans chaque boîte de quoi réaliser trois à quatre sections de combattants. *(Peinture Jean-Luc Chaulet, photo Olivier Saint-Lot)*

REGLES

LES BLINDES ATTAQUENT !

DEVANT le succès rencontré par la règle *Orages d'acier* (*VaeVictis* n° 2), nous vous proposons une extension qui couvre l'emploi des véhicules blindés et introduit de nouvelles armes.

Par Jean-Luc CHAULET et Pierre LAPORTE

9 - Nouvelles armes légères

- **Pistolet mitrailleur Bergman MP 18** : un d6, utiliser la table de tirs du pistolet. Tir sur zone de 5 cm de rayon.
- **Mitrailleuse légère MG 08 15** : un d8, utiliser la table de tir du fusil mitrailleur. Tir sur zone de 5 cm de rayon.Déplacements des servants (en cm): *no man's land* **8**, très accidenté **4**, rampant **2**.
- **Fusil VB lance-grenades** : un d6, utiliser la table des tirs du fusil. Tir sur zone de 5 cm de rayon. Portée minimale : 15 cm. La règle optionnelle de dispersion des jets de grenades s'applique obligatoirement. Par ailleurs, nous conseillons d'utiliser un d12 pour les tirs au fusil, de préférence aux deux d6 préconisés dans *Vae Victis* n° 2.

10 - Les canons

- **Canon léger** (calibre inférieur à 75 mm) : un d12, tir sur zone de 5 cm de rayon.
- **Mortier léger** : deux d8, portée minimale : 25 cm. Tir sur zone de 5 cm de rayon. La règle optionnelle de dispersion s'applique obligatoirement.
- **Canon de campagne** (calibre supérieur ou égal à 75 mm) : un d20, tir sur zone de 7,5 cm de rayon.

11- Les chars d'assaut

Les principales caractéristiques d'une figurine (mouvement, moral et tir) sont conservées, tout en gardant une vraisemblance historique aux performances mécaniques et de combat des engins de la période 1914-1918.

L'effet moral des blindés sur les amis ou ennemis est aussi pris en compte.

- **Tirs contre les chars**

Lorsqu'un char d'assaut est atteint par un tir, le joueur jette un d6, modifié comme suit :

Tir de	Impact direct*	Impact indirect**
Fusil/FM	+ 3	pas de résultat
Mitrailleuse	+ 2	+ 3
Grenade	+ 1	+ 2
Obus léger	—	+ 1
Obus de 75 (ou plus)	détruit	—

* : le char d'assaut est désigné comme cible.
** : tir sur zone incluant le véhicule.

Si le score obtenu est :

1 ou 2 : le char est touché et perd deux points de combat, il reçoit **deux** marqueurs bleus.

3 ou 4 : le char est touché et perd un point de combat, il reçoit **un** marqueur bleu.

5, 6 ou plus : le tir est sans effet.

Un char est endommagé quand il a perdu la moitié de ses points de combat et il est détruit (avec l'équipage) lorsqu'il a perdu la totalité de ses points de combat.

Angle de tir des armes de bord :

Renault FT : tous azimuts.

Autres chars : 45° de part et d'autres de l'axe d'orientation de la pièce.

Moral :

Afin de garder la fluidité du système, le test de moral s'applique globalement à tout l'équipage du char. Si le char a perdu un ou plusieurs points de combat dans la phase de tir précédente, le joueur jette un d6 + 2, modifié comme suit :

– char endommagé : – 3
– char ennemi* (non détruit) en vue à moins de 30 cm : – 2
– char ami* (non détruit) en vue à moins de 30 cm : + 2
* : modificateurs de moral applicables aux fantassins.

Si le joueur obtient un total de :

4, ou plus : l'équipage n'est pas affecté.
1, 2 ou 3 : Stop ! Le char ne peut pas avancer vers l'ennemi; il reste sur place ou recule.
0 ou moins : Kamerad ! L'équipage se rend, le char est mis hors de combat.

- **Avaries mécaniques**

A chaque phase de mouvement, le joueur actif qui souhaite déplacer un char en terrain accidenté doit jeter un d12, ou un d6 si le char est endommagé. Si le score obtenu est **1**, ou **1 et 2** (pour un Saint-Chamond ou un A7V), le char cale et restera immobilisé durant la séquence de jeu suivante. ❐

Table de tirs, canons et mortiers

Distance de tir (cm)	25	50	75	100	125	150	175	200	225
Score à obtenir	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Modificateurs de tirs additifs : tir direct au canon : + 1, tir à bord d'un char endommagé : – 2

Tableau des caractéristiques des chars

Modèle	Mouvement*	Armement	Equipage	Points de combat
Schneider	8/4	1 canon de 75 mm 2 mitr. Hotchkiss	6 hommes	6
St-Chamond	8/4	1 canon de 75 mm 4 mitr. Hotchkiss	9 hommes	6
Renault FT	9/6	1 canon de 37 mm **ou** 1 mitr. Hotchkiss	2 hommes	4
Whippet	13/9	4 mitr. Hotchkiss	4 hommes	4
Mark IV	6/3	2 canon de 57 mm 2 F.M. Lewis	8 hommes	6
A7V	12/9	1 canon de 57 mm 6 mitr. Hotchkiss	18 hommes	8

Lorsqu'un char est endommagé (c'est-à-dire lorsqu'il a perdu au moins la moitié de ses points de combat), il reçoit un marqueur rouge et son mouvement est réduit de moitié.

- **Note** : 1/4 de tour = 1/4 de mouvement, 1/2 tour = 1/2 mouvement.

* : No man's land / très accidenté. Distances en centimètres.

LA PUISSANCE MILITAIRE DE BYZANCE

LA remarquable longévité de l'Empire byzantin est principalement due à la qualité de son armée, la force militaire la plus efficace de son temps. Fruit d'une discipline, d'une organisation, d'un armement et d'une tactique supérieurs, l'armée byzantine a également bénéficié de l'héritage romain. Enfin, les Byzantins ont été capable de maintenir leur supériorité par l'accent mis sur l'analyse : analyse d'eux-mêmes, de leurs ennemis et des facteurs géophysiques du combat.

Par Dominique SANCHES

Le 3 septembre 863, les Byzantins remportent une victoire décisive contre les Arabes, à proximité du fleuve Lalakaon, lors d'une offensive en Asie mineure. Les deux armées sont composées de troupes cataphractaires. *(Manuscrit de Scylitzes, bibliothèque nationale de Madrid).*

L'Empire romain d'Orient, ou Empire byzantin, est fondé géographiquement sur les territoires lui permettant d'assurer la sécurité des quatres grandes voies de communication maritimes et terrestres qui partent de Constantinople : la route de l'Occident vers le bassin du Danube et l'Italie, celle de l'Orient vers l'Arménie et la vallée de l'Euphrate, et les deux routes maritimes vers la Mer Noire et la Méditerranée. Tout au long de son histoire, Byzance essaiera de défendre ces voies contre les invasions et les utilisera pour les mouvements de ses armées, de ses marchands et de ses missionnaires.

De 395 à 717, l'Empire romain d'Orient conquiert son indépendance en expulsant les troupes d'origine gothique qui menaçaient le pouvoir impérial. Justinien (527-565) organise l'Etat et tente de restaurer l'Empire romain universel. Mais de nouvelles invasions (Lombards, Avars, Slaves, Arabes, Bulgares) font perdre à Byzance ses possessions extérieures et même une partie de son domaine géographique. A partir de 717, les ambitions byzantines se limitent désormais aux territoires centrés sur Constantinople, sauf quelques possessions de prestige en Italie : l'Empire romain s'est hellénisé. Il doit lutter contre de nouveaux peuples (Normands d'Italie, Petchénègues, Turcs Seldjoukides) en plus de ses adversaires traditionnels, mais ce sont finalement les croisés occidentaux qui prennent Constantinople et se partagent son territoire en 1204. La troisième période de l'histoire byzantine, que l'on pourrait appeler le chant du cygne, va de 1204 à 1453. Tout d'abord réfugiés à Nicée, les empereurs réussissent à reprendre Constantinople et quelques possessions adjacentes. Grâce à une diplomatie habile, ils parviennent à résister aux Turcs, aux Serbes et au royaume de Sicile pendant deux siècles. La puissance militaire des Ottomans triomphera néanmoins, et, le 29 mai 1453, après un siège de deux mois, le sultan Mahomet II entre en vainqueur à Constantinople, mettant fin à une civilisation *« romaine par ses traditions, hellénique par sa culture, orientale par ses méthodes de gouvernement »* (Louis Bréhier).

Nous limiterons l'étude de l'art de la guerre byzantin à la période 395-1071, pendant laquelle il présente un caractère vraiment spécifique.

L'héritage romain

L'armée romaine au IV[e] siècle se distingue par l'importance de plus en plus grande prise par la cavalerie, ceci pour deux raisons : d'une part, l'armée doit être mobile car elle doit défendre des frontières très étendues, d'autre part, l'infanterie romaine a perdu la supériorité en armement et tactique dont elle disposait aux siècles précédents.

Un autre changement dans l'armée se situe au niveau ethnique : des troupes d'origine barbare sont utilisées en nombre croissant soit dans les unités régulières, soit en tant que *foederati*. Les *foederati* sont des tribus qui obtiennent le droit de s'installer dans l'Empire en échange de leur contribution à sa défense, dans des unités propres sous leurs chefs et avec leur armement. De fait, ces barbares sont souvent recrutés parmis les peuples de cavaliers. Les Asiatiques (Huns, Alains, Avars) fournissent la cavalerie légère, les Germains (Goths, Hérules, Vandales, Gépides, Lombards) la cavalerie lourde.

De fait, l'Empire d'Occident abandonne peu à peu toute idée d'armée nationale pour confier sa défense aux barbares. Ceux-ci vont en profiter pour se partager l'Empire et créer leurs propres royaumes. Cet exemple incitera l'Empire d'Orient à recruter le plus possible de natifs pour son armée. Le premier siècle de l'histoire byzantine est d'ailleurs marqué par la lutte des empereurs pour expulser les mercenaires goths en s'appuyant sur les soldats recrutés dans la population guerrière des montagnes d'Isaurie. Cependant, sous Justinien, la moitié de l'armée est encore composée de *foederati*.

L'art byzantin de la guerre

Pour la défense de ses frontières, Byzance reprend le système adopté par l'Empire romain au IV[e] siècle. Les stratèges romains se sont rendu compte qu'il était vain de vouloir garder les frontières inviolées en raison de leur étendue. Ils adoptent alors une défense en profondeur, basée sur des points fortifiés, en général des grandes villes, qui servent d'obstacle aux invasions, de refuge pour les habitants des régions menacées, de dépôt de ravitaillement pour les armées et menacent les arrières de l'envahisseur si celui-ci les contourne. Pour compléter l'action de ces zones fortifiées, il faut une armée mobile capable de se concentrer rapidement ou de refuser la bataille tant que l'ennemi n'est pas assez affaibli. Cette défense en profondeur permet de repousser les simples raids de pillage comme les tentatives de conquête. La nécessité d'une armée manœuvrière explique l'accent mis sur la cavalerie et l'infanterie légère par les tacticiens byzantins.

Depuis la disparition de la légion à la fin du V[e] siècle, aucune infanterie au monde ne combine force et flexibilité. Il n'existe pas de fantassins capables de résister à la fois aux tirs de projectiles et aux charges de cavalerie. L'infanterie, à l'exception des Francs, devient donc une simple force d'accompagnement de la cavalerie.

Pour les Byzantins, elle se divise en deux catégories : les fantassins lourds, armés d'une lance et protégés par des pièces d'armure et un bouclier, sont capables de résister aux charges des troupes montées et servent de base de manœuvre à la cavalerie amie. L'infanterie légère, plus mobile car moins protégée, est armée de l'arc; elle peut affaiblir les troupes ennemies avant la charge des cavaliers et l'expérience a montré qu'elle combat avantageusement les archers à cheval qui forment l'essentiel des armées orientales.

La formation des cataphractes

En Orient, deux des principaux adversaires de Byzance, la Perse puis les Turcs, ont des armées composées de cavalerie légère ou lourde utilisant l'arc et de cavalerie de choc armée de la lance. Pour pouvoir lutter efficacement contre ces deux sortes de troupes montées, les Byzantins s'inspirent de leurs adversaires et créent un nouveau type de cavalier lourd appelé *kataphractos* [1] (cataphractaire). Prenant modèle sur les Avars, Huns, Perses et Sarmates, le cavalier cataphractaire est protégé par une armure de mailles ou d'écailles du cou jusqu'aux chevilles, armé de la lance pour la charge et de l'arc pour le combat à distance. Il combine « puissance de feu », action de choc, mobilité, protection et forme une troupe disciplinée. Cette cavalerie coûte cher à équiper et à entraîner, ce qui explique la faible taille des armées byzantines, mais sa souplesse d'emploi la rend efficace contre les divers systèmes tactiques qui entourent l'Empire : cavalerie de harcèlement des peuples orientaux, cavalerie lourde des Goths, infanterie chez les Francs. Elle va constituer la base des armées de l'Empire d'Orient jusqu'en 1071. La force de Byzance va venir de la capacité de ses généraux à coordonner l'action de l'infanterie et de la cavalerie de façon complémentaire et donc efficace.

La qualité de la cavalerie byzantine va pourtant se dégrader au fil des siècles. Si sous Justinien, une grande partie des cavaliers sont capables de manier lance et arc, ce n'est déjà plus vrai sous Maurice (582-602) où la plupart n'utilisent plus qu'une des deux armes. A partir du VIII[e] siècle, les unités byzantines comptent dans leurs rangs un mélange des deux types de cavaliers mono-armés. Cette complémentarité remplace la polyvalence des premiers temps au prix d'un effort accru de coordination au niveau du commandement. En revanche, la puissance de choc des lanciers est augmentée grâce à l'ajout d'une armure d'écailles sur le cheval. Au X[e] siècle, le manque d'entraînement des troupes provinciales se fait surtout sentir au niveau de l'archerie et les unités de cavalerie sont donc presque uniquement constituées de lanciers; cela amènera l'armée byzantine au désastre face aux Turcs.

Le tableau qui suit présente les diverses unités tactiques byzantines et le nom qu'elles ont porté selon les époques :

Effectifs	VI[e] s.	VII[e] s.	IX[e] s.
200/400 h.	Numerus	Tagma	Bandon
400/2 000 h.	Moira	Moira	Dhoungoi
400/1 200 h.	Meros	Meros	Turma
400/1 200 h.	Stratos	Stratos	Thème

(Les effectifs des unités sont volontairement variés afin de tromper les espions ennemis)

À partir du VII[e] siècle, l'unité de base d'entraînement et de combat pour la cavalerie est de dix hommes et s'appelle *dekarchiai*. Théoriquement, les quatres premiers rangs sont formés par des lanciers, les quatre suivants par les archers et les deux rangs arrières de nouveau par des lanciers. Cette formation peut se

1. Jusqu'au VII[e] siècle, la population de l'Empire d'Orient parle grec mais la noblesse et l'administration conservent le latin comme langue officielle. A la fin du VII[e] siècle, la langue officielle devient le grec, suite à l'abandon de l'idée de l'Empire romain universel. La plupart des termes militaires employés dans cet article sont donc issus du grec, mais certains termes de l'époque de Justinien sont d'origine latine.

De même, par convention, il faudrait utiliser le terme de « romain » avant le VII[e] siècle, puis de « byzantin » uniquement par la suite.

Cette illustration présente la rébellion de Thomas le Slave, en 821-823, sous le règne de Michel II, qui voit le partage des forces armées de l'Empire. C'est une période critique pour Byzance, avec une recrudescence de la menace arabe.

dédoubler sur cinq rangs : deux de lanciers, suivis de deux d'archers avec un dernier rang de lanciers. Au combat, les unités les moins entraînées ont une profondeur plus grande que les autres, cela renforçant leur moral. Les lanciers et les archers peuvent aussi être regroupés dans des unités différentes, ce qui demande plus d'effort de coordination pour le commandement. Autant que possible, les boucliers, flammes de lance et plumets de casque sont de couleur uniforme au sein des *moirai*. L'unité de base de l'infanterie est le *locharghiai* et est formée de seize fantassins. Elle a une profondeur variable selon les nécessités tactiques.

L'organisation régionale

A partir du VII[e] siècle, l'Empire romain d'Orient est divisé en régions appelées des

LES PRINCIPES TACTIQUES DE BYZANCE

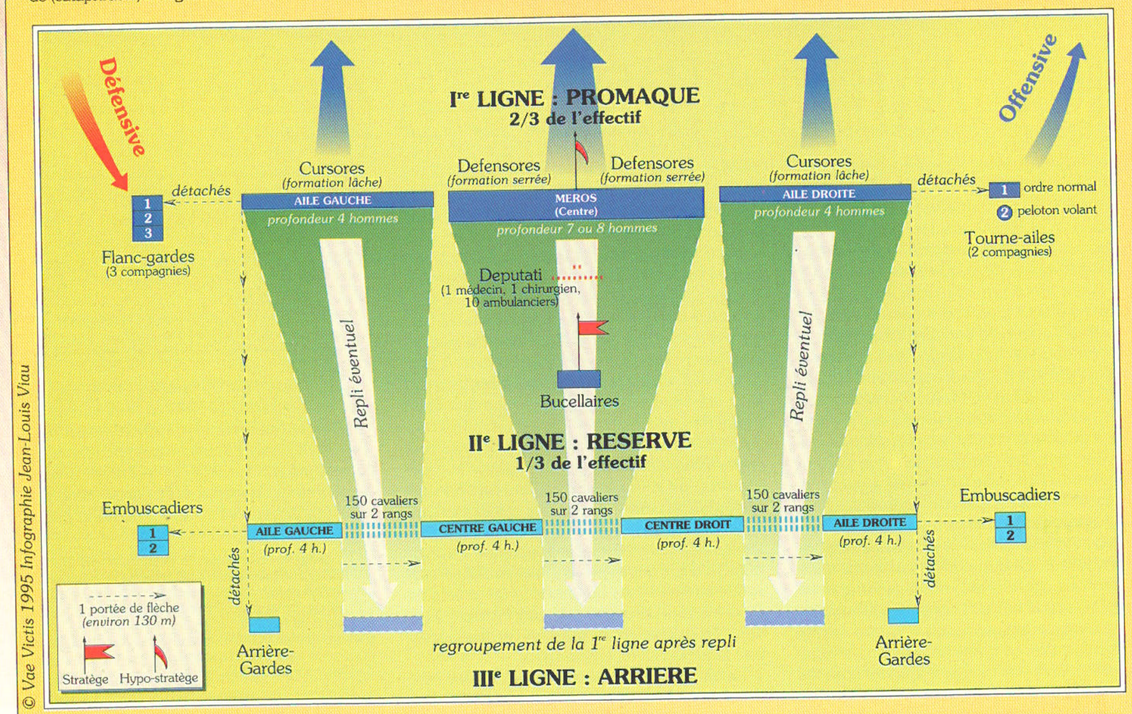
Qu'elle soit offensive ou défensive, la tactique des armées byzantines est basée sur l'enveloppement de l'adversaire et sur une succession de chocs coordonnés. Les troupes sont rangées sur plusieurs lignes pour éviter les encerclements et garder des réserves fraîches permettant de continuer l'attaque ou de protéger la fuite de l'armée. Cette disposition nécessite des unités disciplinées et commandées par des officiers expérimentés.

Le schéma ci-dessous présente la disposition tactique théorique d'une armée byzantine, comme elle est définie dans le *Statégicon* de l'empereur Maurice. Idéalement, toute l'armée est composée de cavalerie, répartie en cavalerie lourde (cataphracte) et légère. Elle se forme sur deux lignes, avec, en outre, des unités placées en flanc-garde et d'autres en réserve.

Quand l'armée contient de l'infanterie, celle-ci est placée au centre. La deuxième ligne a pour mission de recueillir dans ses intervalles les unités avancées si celles-ci sont repoussées. Des mouvements de contournement, par les unités en flanc-garde et en réserve, sont montés pour briser l'attaque ennemie en agissant sur ses flancs.

La cavalerie, grâce à sa souplesse tactique et sa discipline, peut harceler, charger, feindre une retraite, effectuer des tirs soutenus en ligne. Elle est divisée en *cursores* et *defensores*. Les *cursores* gardent une formation lâche, capable de harceler par le tir comme d'attaquer l'ennemi en corps-à-corps. Les *defensores* sont en ordre serré, ce qui limite leur manœuvrabilité mais leur permet d'avoir une plus grande puissance de choc.

Parmi les formations possibles de l'infanterie lourde, deux surtout sont utilisées : le *foulkon*, où les fantassins se serrent de façon à former une sorte de mur de bouclier, et l'*entaxis*, où un quart de l'effectif est constitué d'archers pour donner une certaine puissance de feu aux unités de lanciers et les rendre moins vulnérables à la cavalerie de harcèlement. Quand ils sont utilisés à part, les archers sont en formation serrée et effectuent des tirs en ligne. ❐



© Vae Victis 1995 Infographie Jean-Louis Viau

Le feu grégeois, ou « feu de mer » comme l'appelle les Byzantins, est étroitement associé à la réussite de la marine impériale. Cette célèbre illustration est extraite d'un manuscrit du XIV[e] siècle, mais cette arme est utilisée dès l'année 673.
(Manuscrit de Scylitzes, bibliothèque nationale de Madrid)

BYZANCE, PUISSANCE NAVALE

Si l'empire byzantin est parvenu à survivre aussi longtemps face aux agressions des puissances voisines, c'est grâce à sa marine qui assure la protection des voies de communications maritimes et de sa capitale, située au bord du détroit du Bosphore. Après la destruction de la flotte vandale, la marine byzantine garde la suprématie en Méditerranée et en Mer Noire jusqu'au VII[e] siècle, où les navires omeyyades menacent Constantinople. Au VIII[e] siècle, Byzance étend de nouveau sa domination sur les domaines maritimes adjacents et ne sera que difficilement concurrencé par les flottes ottomanes.

La base principale de la marine byzantine est le thème des Cibyrrhéotes, sur la côte sud de l'Anatolie, qui équipe à lui seul la moitié de la flotte. Y participent également les thèmes de l'Egée, de Samos et de l'Hellade. La flotte impériale est quant à elle basée à Constantinople, équivalent pour la marine du *tagmata* de l'armée de terre.

La flotte militaire byzantine est composée presque exclusivement de dromons, d'abord monorèmes puis birèmes. Dans sa forme birème, le dromon est une petite galère rapide à deux niveaux, chaque niveau comportant environ 25 rames, avec un ou deux hommes par rame, selon la taille du navire. Il embarque en outre plus d'une cinquantaine de soldats destinés aux abordages. Des châteaux de bois et des catapultes peuvent être installés sur le pont et, à partir du IX[e] siècle, le mat est gréé d'une voile latine, triangulaire, plus facilement orientable que les anciennes voiles rectangulaires et donc plus efficace pour la remontée au vent.

Vers l'an 900, la flotte impériale basée à Constantinople comprend environ soixante dromons de 230 rameurs et 70 soldats, vingt pamphiles (galères plus petites) de 160 rameurs et vingt pamphiles de 130 rameurs.

Le feu grégeois

La marine byzantine reste associée à l'usage du feu grégeois, un liquide inflammable à base d'huile de naphte. Le feu grégeois est réputé avoir été inventé par Kallinikos, architecte d'Héliopolis en Syrie. Il est utilisé par les Byzantins pour la première fois à la bataille navale de Cyzicus, en 672, contre les Musulmans. Les dromons sont alors équipés à leur proue d'un siphon qui permet de projetter le feu grégeois. Il servira ensuite à plusieurs reprises, soit pour anéantir des flottes ennemies, soit pour défendre les murs de Constantinople. Une sorte de légende se forme autour du feu grégois, due au mystère de sa fabrication dans l'arsenal impérial et à l'exagération de ses effets, entretenue par les Byzantins eux-mêmes.

Pendant 500 ans, ils parviennent ainsi à protéger le secret de sa composition, qui sera perdu; celle-ci serait un mélange d'huile de naphte, de souffre et de chaux vive, avec peut-être l'addition de salpêtre. Ces ingrédients sont liés par une sorte de résine et s'enflamment spontanément au contact de l'air ou de l'eau. Projeté sur de courtes distances par des tubes métalliques placés à l'avant des dromons, le feu grégeois peut être lancé en tout sens et n'est pas éteint par l'eau. ❐

thèmes. Le thème est à la fois une province et le nom des troupes levées dans cette province. Les premiers thèmes sont créés en Asie mineure et c'est dans cette région qu'ils seront les plus nombreux et les plus peuplés. Au VII[e] siècle, en théorie, tous les adultes mâles doivent servir jusqu'à 40 ans; en fait, seuls des volontaires composent l'armée. Au IX[e] siècle, seuls les hommes les plus prometteurs sont appelés à servir dans les thèmes, en échange d'une solde, d'une part de butin des campagnes effectuées et surtout du droit d'exploiter des terres agricoles. Ces terres sont héréditaires pour le fils aîné si celui-ci se destine à son tour à la carrière des armes.

Les villes fortifiées importantes et les régions frontalières les plus menacées forment de petits districts appelés *kleisourai* dirigés par des familles nobles, les *akritoi*. Au fil des ans, le nombre des thèmes augmente, soit par division des provinces trop grandes, soit par transformation des *kleisourai* en thèmes, soit à cause de l'extension des frontières. A la fin du VII[e] siècle, il existe treize thèmes : sept en Anatolie, trois dans les Balkans, trois dans les îles et possessions côtières en Méditerranée et en Mer Egée. Au X[e] siècle, leur nombre passe à trente environ. Le *strategos*, officier qui dirige le thème, dispose de deux à quatre *turmae* de cavalerie prêts au combat, les provinces proches du centre de l'Empire étant les mieux fournies. Les meilleurs soldats sont recrutés en Arménie, Cappadoce, Isaurie et Thrace, les moins fiables en Grèce.

Malheureusement, une forme de féodalisation, évolution néfaste du système thématique, se développe. Les *strategoi* et autres officiers importants tendent à devenir de grands propriétaires terriens héréditaires disposant d'armées privées. A partir du X[e] siècle, l'histoire byzantine est marquée par la lutte entre les officiers provinciaux et le pouvoir central de Constantinople. Ce pouvoir, pour contrer les ambitions territoriales et politiques des *strategoi*, supprime des unités thématiques et remplace le service militaire dans les provinces par des taxes qui servent à payer des unités de mercenaires. Comme pour l'Empire romain d'Occident avant sa chute, les troupes natives baissent en nombre et en qualité pour laisser place à des mercenaires bien entraînés, mais dont la fidélité est douteuse.

En plus des troupes provinciales, l'Empire byzantin dispose d'unités de la garde, appelées *tagmata*, basées autour de la capitale et prêtes à se porter au secours des thèmes menacés. Au IX[e] siècle, le noyau de cette garde est composé de quatre unités de cavalerie. S'y ajoutent une unité d'infanterie, des gardes mercenaires (*hetaereia basilike*), une unité de Khazars et une de Turcs. L'empereur Nicéphore I[er] (802-811) installe des *tagmata* dans les provinces, ce qui n'est qu'un nouveau nom pour désigner des *fœderati* barbares, comme dans le défunt Empire romain d'Occident. Au X[e] siècle, la garde varégue est créée par l'empereur Basile II. D'abord exclusivement d'origine scandinave, elle se compose à partir de 1066 de plus en plus d'Anglo-saxons. Avec la détérioration progressive de la qualité des troupes thématiques, le *tagmata* devient la seule armée vraiment entraînée et disciplinée de Byzance.

L'administration et l'état-major

La subsistance de l'armée se fait sur le terrain si possible. Sinon, le soldat byzantin emporte avec lui de la nourriture pour plusieurs jours et bénéficie de l'appui d'un train de ravitaillement. Des animaux de trait comme de bât sont utilisés et les cavaliers ont droit à des servants. Un groupe sanitaire, comprenant un médecin, un chirurgien et huit à dix *deputati* (brancardiers) sont attachés à chaque *bandon*. Les transmissions sont assurées par un corps de messagers et des feux d'alarme peuvent porter les nouvelles des frontières jusqu'à Constantinople.

Un corps de cadets permet aux futurs officiers d'apprendre à maîtriser armes et chevaux. En temps de guerre, ils servent à l'état-major des stratèges comme aides de camp. Les officiers les plus doués se voient confier un *kleisourai*, et l'étape suivante est le commandement d'un thème. Théoriquement, les stratèges sont régulièrement déplacés de thèmes en thèmes. Le plus méritant obtient le thème des Anatoliques et dirige l'armée en l'absence de l'Empereur.

Comme dans la vie civile, la religion chrétienne est très présente dans la vie militaire. Des aumôniers accompagnent l'armée, les étendards sont bénis et des prières sont prononcées matin et soir ainsi qu'avant le début des combats. Le cri de guerre de l'armée byzantine est d'ailleurs « *Victoire de la croix !* ».

Une véritable pensée stratégique

A une époque où la tactique des armées occidentales se résume à un choc frontal et au combat individuel, au mieux à l'étude de Végèce, les Byzantins se distinguent par leur analyse rationelle de la guerre, se rapprochant par là des théoriciens chinois.

Le plus célèbre des traités d'art militaire est le Stratégicon, écrit par l'empereur Maurice vers 600. Il évoque non seulement la stratégie et la tactique, mais aussi la logistique, les fortifications et le renseignement. Le système linéaire est proscrit, l'accent étant mis sur les lignes multiples et sur l'enveloppement de l'ennemi. Il perpétue en cela la tradition des traités de guerre écrits au temps de l'Empire romain mais innove par l'accent mis sur l'analyse des caractéristiques et des tactiques des peuples voisins.

Léon VI le Sage, dans son Taktika, reprend un savoir militaire qui va d'Onosandre à Maurice. Il s'attache particulièrement sur la manière de combattre les Musulmans, qui sont à l'époque la menace principale. Il préconise la guerre indirecte, faite d'embuscades, surtout dans les passes du Taurus, quand les pilleurs arabes reviennent chargés de butin. Enfin, il prend exemple sur le Djihad pour lancer l'idée d'une guerre sainte pour la défense de la chrétienté, deux siècles avant les croisades.

On attribue généralement à l'empereur Nicéphore Phocas la paternité du troisième texte essentielle de la pensée stratégique byzantine, un traité sur la guérilla intitulé De Velitatione, écrit à la fin du X[e] siècle. Il y décrit la lutte des cavaliers byzantins, en particulier des *akritoi*, contre les incursions arabes sur la frontière cilicienne. C'est une théorie de la petite guerre : l'art des ruses, des embuscades, de la guerre de partisans.

Si la guerre devient inévitable, elle doit se faire avec le minimum d'investissement en ressources humaines et matérielles. Quand une province est attaquée, les stratèges byzantins prônent une défense élastique en attendant que l'ennemi s'affaiblisse, suivie d'une offensive à l'aide des troupes des thèmes voisins visant à repousser l'envahisseur vers les points de passage fortifiés et à le détruire.

Confronté à des vagues de plus en plus irrésistibles d'envahisseurs, Byzance doit à son tour s'incliner, comme l'Empire d'Occident autrefois. La bataille de Manzikert en 1071 sonne le glas de l'armée byzantine telle que nous l'avons présentée. Les Turcs détruisent les meilleures troupes thématiques ainsi qu'une grande partie du *tagmata*. Par le traité qui s'en suit, l'empire byzantin perd les provinces anatoliennes, qui étaient la base du recrutement de son armée. Après s'être maintenu comme le seul héritier de l'empire romain et une véritable puissance continentale et maritime, Byzance connaît alors un lent déclin, avec une armée désormais essentiellement constituée de mercenaires. ❐

La ruse et la diplomatie

La stratégie de Byzance est avant tout défensive. Après Justinien, aucun empereur n'aura la prétention de vouloir restaurer l'ancien Empire romain dans son intégrité. Peu de conquêtes extérieures aux limites originelles de l'Empire seront tentées car les Byzantins estiment ne pas avoir assez de ressources pour les entreprendre puis pour administrer les provinces ainsi rattachées. Leur objectif principal reste la préservation du territoire et des richesses de l'Empire, si possible sans avoir recours à la force.

Les Byzantins utilisent diplomatie et guerre psychologique pour exploiter les dissensions des peuples voisins. Ils n'hésitent pas à payer des tributs pour détourner les envahisseurs de leur but ou pour inciter certains peuples à attaquer un ennemi commun. Ils s'appuient sur un réseau de renseignements formé de marchands, de missionnaires et d'agents à part entière. Les missionnaires en particulier sont l'un des moyens les plus efficaces de la politique extérieure byzantine. Ils sont souvent accompagnés d'une action diplomatique visant à faire des peuples convertis des alliés ou des vassaux de Byzance.

En 997, l'empereur Nicéphore Ouranus détruit une armée d'envahisseurs qui ravageait la Grèce du sud.

Bibliographie

L'armée byzantine à la fin du VI[e] siècle, F. Aussaresses, Paris 1909.

Justinian's Wars : Belisarius, Narses and the Reconquest of the West, R. Boss, Montvert Publications, 1993.

The Encyclopedia of military history, R. E. et T.N. Dupuy, Harper & Row, 1970.

Byzantine Armies : 886-1118, I. Heath, Osprey n° 89, 1979.

Romano-Byzantine armies : 4th-9th centuries, David Nicolle, Osprey n° 247, 1992.

The art of war in the Western world, A. Jones, Oxford University Press, 1987.

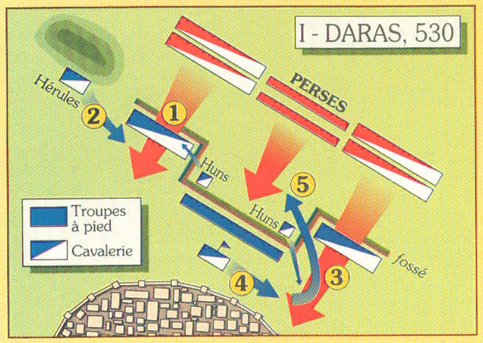
The Thousand Garrison state : the evolution of the Byzantine army, 476-1453, M. C. Markowitz, *in* Command Magazine n° 7, nov.-déc. 1990.

Tous nos remerciements à la bibliothèque byzantine de Paris pour son accueil.

De 976 à 985, une crise intérieure secoue les provinces d'Asie mineure. Sur ce manuscrit, deux princes micrasiatiques se battent entre eux.

TROIS BATAILLES « IDÉALES »

Pour illustrer la souplesse d'emploi de l'armée byzantine, nous avons choisi trois batailles livrées sous le règne de l'empereur Justinien. À chaque fois, la combinaison des différentes armes de Byzance, associée à une tactique d'enveloppement, permet de profiter des faiblesses de l'ennemi. Selon les sources, la taille des armées de ces trois batailles peut varier, mais les rapports de force sont constants.



I - Bélisaire face aux Perses

A 100 km au nord-est d'Edesse, l'armée romaine de Bélisaire, accompagnée de mercenaires huns et hérules, fait face à une armée perse en 530. L'armée romaine se compose de 24 000 hommes, dont 2 000 archers, 4 000 lanciers, 6 000 cavaliers légers et 12 000 cavaliers lourds. Les Perses sont 30 000, dont un tiers d'infanterie. Surclassé en nombre et en qualité, le jeune Bélisaire décide de mener une bataille défensive. Les Romains se déploient aux portes de la ville de Daras, leur front protégé par un fossé où sont cependant laissées des voies d'accès tous les 300 m. Le centre de l'armée est composé de l'infanterie, les lanciers gardant les voies d'accès, flanqués par les archers. A une portée de flèche se placent les ailes de cavalerie. Les Perses utilisent leur formation traditionnelle en deux lignes, avec l'infanterie au centre et la cavalerie sur les ailes.

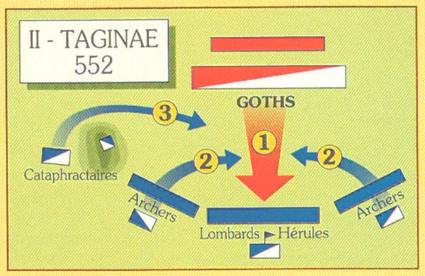
Les troupes légères escarmouchent un jour entier pendant que le gros de la troupe se met en position. Le second jour, les Perses se lancent à l'attaque, concentrant leurs efforts sur les flancs. Sur la gauche des Romains, ils parviennent à repousser les défenseurs et à franchir le fossé (1) mais, attaqués de flanc par les Hérules et les Huns laissés en embuscade (2), ils doivent se retirer.

Sur le flanc droit, où les Perses ont placé leurs meilleure troupes, le premier choc repousse les Romains jusqu'aux portes de Daras (3). Menés par Bélisaire, les cataphractaires, qui étaient en réserve, prennent de flanc les Perses, les repoussent (4) puis attaquent le centre, déjà engagé par les archers (5). L'armée perse part en déroute, perdant 8 000 hommes.

II - Les Goths en Italie

En juillet 552, les Goths affrontent l'armée du général byzantin Narses, à Taginae, dans les Apennins. Douze mille Goths, commandés par leur roi Totila, sont opposés à 15 000 romains, comprenant 8 000 fantassins, 3 000 cavaliers démontés et 4 000 cataphractaires.

Narses place ses troupes en arc de cercle. Au centre, les cavaliers lombards et hérules mettent pied à terre et forment une phalange avec, sur leurs flancs, les archers soutenus par la cavalerie. Une unité de cavalerie cataphractaire occupe une colline protégeant le flanc gauche, derrière laquelle mille cavaliers sont placés en embuscade.



Pour sa part, Totila range son armée sur deux lignes, la cavalerie lourde en premier. Attendant des renforts de cavalerie, le roi des Goths cherche à gagner du temps. Coccas, un déserteur de l'armée romaine, défie un champion romain en combat singulier, mais il est tué. Puis Totila lui-même exécute sur le champ de bataille quelques exercices équestres qui forcent l'admiration des deux camps.

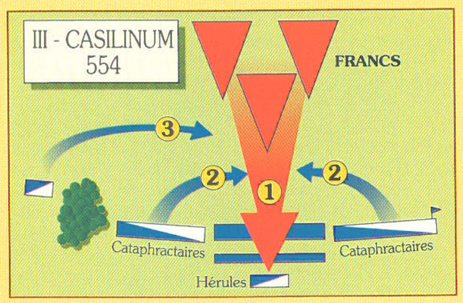
Les renforts étant arrivés, la cavalerie des Goths charge le centre de l'armée romaine (1), espérant une victoire facile sur l'infanterie, comme à Adrianople. Mais les Lombards et les Hérules tiennent le choc pendant que les archers criblent de trait les assaillants. Une fois que ces derniers sont suffisamment désorganisés, la cavalerie romaine les attaque de flanc (2) et sur leurs arrières (3). Les cavaliers goths prennent alors la fuite, entraînant avec eux l'infanterie qui était restée en arrière. Six mille Germains sont tués, dont Totila.

III - La puissance des Francs

En 553, une armée franque, menée par deux frères, Lothaire et Buccelin, pénétrent en Italie du nord. Composée de 75 000 fantassins, cette armée présente une force redoutable, en raison de son importance et de la puissance des guerriers francs, très disciplinés malgré des tactiques primitives. Après avoir défait une première armée impériale, les chefs francs divisent leurs forces et se répandent en Italie centrale. Buccelin, avec un troupe de 30 000 guerriers, est alors intercepté par Narses, qui commande un contingent de 18 000 hommes, à Casilinum, près de Capoue, au printemps 554.

Narses forme le centre de son armée sur trois lignes : une première ligne d'infanterie lourde renforcée de cavaliers démontés, soutenue par une ligne d'archers et les Hérules en réserve. La cavalerie est placée sur les flancs, avec une unité en embuscade derrière un bois sur la gauche.

Les Francs sont armés de javelots lourds et de la francisque, hache de lancer. Ils se forment en profondes colonnes, comme des coins. Leur tactique est de charger l'ennemi sans lui laisser le temps de réagir. Ici, leur charge terrible brise les deux premières lignes romaines (1). Mais ce faisant, ils subissent sans pouvoir risposter le tir des cavaliers placés sur les ailes. Alors que les Francs engagent la réserve hérule, les cataphractaires les contre-chargent de flanc (2), stoppant leur élan. Accablés par les traits, les Francs ne peuvent se disperser pour les éviter car ils s'exposeraient à des charges de cavalerie. Tout en restant groupés, ils commencent à retraiter mais il perdent peu à peu leur cohésion et sont finalement annihilés par les charges de la cavalerie romaine (3). ❐



Opération Typhon
LA BATAILLE POUR MOSCOU

EN octobre 1941, quand les Allemands lancent l'opération Typhon vers la capitale soviétique, la victoire finale à l'Est semble à portée des Panzer. Mais la défense soviétique se raidit et le terrible hiver russe s'abat sur la Wehrmacht mal préparée. Et début décembre, alors que les forces allemandes sont épuisées, la contre-offensive soviétique frappe avec force.

Par Walter VEJDOVSKY

Le 21 août 1941, Hitler déclare à ses généraux : « *L'objectif primordial à atteindre est non pas la prise de Moscou mais, au sud, de nous emparer de la Crimée, du bassin minier et industriel du Donetz et des gisements pétrolifères du Caucase. Au nord d'investir Léningrad et d'opérer la jonction avec les Finlandais.* » Pourtant, trois mois plus tard, le 22 novembre, il déclare à Jodl alors que ses armées approchent du Kremlin : « *encore une foulée et ce sera le triomphe* »...

Ces deux déclarations résument les choix stratégiques de l'OKH fin 1941. C'est-à-dire, dans un premier temps, l'arrêt de l'offensive vers Moscou au mois d'août au profit de la poussée du groupe d'armées Nord vers Léningrad et de la bataille d'encerclement à Kiev en septembre. Puis à partir d'octobre, une offensive vers la capitale qui se transformera en une attaque désespérée fin novembre.

Revirement stratégique

Ainsi, après avoir utilisé un temps précieux pour faire le siège de Léningrad et encercler les armées soviétiques au sud, Hitler revient sur l'objectif que des généraux comme Bock ou Guderian considéraient comme prioritaire dès le mois d'août, alors que Smolensk, distante de 300 km de la capitale, était tombée le 16 juillet.

Car, au delà du caractère symbolique de cette ville, Moscou est un nœud de communications vital pour l'armée rouge. Sa chute aurait pu provoquer un effondrement moral ou un affaiblissement politique de Staline assez important pour être décisif.

« *Un coup de pied dans la porte et tout cet édifice pourri s'écroulera* » déclare Hitler au sujet de l'URSS. Il n'a trouvé de portes ni au sud, ni au nord : elle doit donc être au Kremlin.

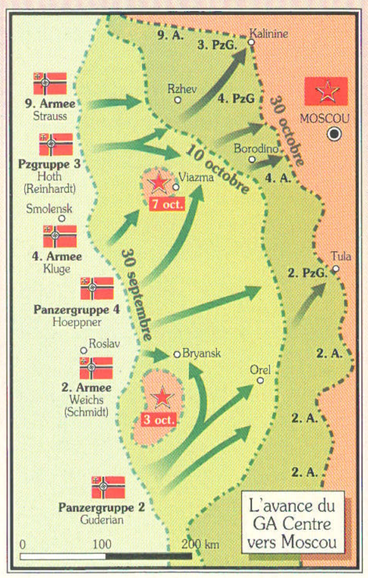
Ci-dessus.
Dans un paysage tourmenté de neige et de ruines, les troupes soviétiques lancent leur contre-offensive et bousculent, après de terribles combats, leurs adversaires. Cette splendide toile de Dimitri Obozhenko dépeint en fait un épisode de l'hiver 1942, l'attaque de la tête de pont d'Oranienburg, mais, avec les soldats soviétiques en tenue d'hiver et les troupes allemandes en tenue feldgrau, elle convient tout à fait pour illustrer la féroce bataille pour la défense de Moscou.

La chevauchée continue

L'opération Typhon débute le 2 octobre 1941 pour l'ensemble du groupe d'armées Centre (voir carte ci-contre). Cette force compte 47 divisions d'infanterie, huit divisions motorisées et 14 divisions blindées, soit près d'un million d'hommes, 19 000 pièces d'artillerie et environ 1 500 chars (les Panzer-Division n'étant plus qu'à 50 % de leur dotation). Face à eux, 14 armées soviétiques, soit 63 divisions d'infanterie, 15 de cavalerie et 9 blindées, pour un total d'environ 900 000 hommes et 770 chars.

Le début de l'offensive est à l'image des combats de l'été, où l'armée rouge est complètement débordée par les percées blindées allemandes. Au sud, les chars de Guderian progressent de 150 km en 48 heures. La progression du Panzergruppe Guderian est déjà de 200 km derrière les lignes russes. La pince se referme sur les 3e, 13e et 50e armées russes dans la poche de Bryansk.

Au centre et au nord du dispositif, les Panzergruppe 3 et 4 font de même et encerclent les 19e, 20e, 24e et 32e armées dans la poche de Viazma. Une victoire de l'envergure de celle de Kiev est en train de se rééditer. Vers le 17 octobre, plus de 500 000 prisonniers sont capturés dans ces deux poches. La victoire semble plus proche que jamais pour les Allemands. Kalinine, à 150 km de Moscou, tombe le 14 octobre.



L'ombre de la défaite sur Moscou

A partir du 16 octobre, des troubles se manifestent parmi la population moscovite et l'on voit des personnes quitter leur travail ou même la vil-

(suite page 31, après l'encart détachable)

MOSCOU 1941 simule la dernière phase de l'offensive du Heeres-Gruppe Mitte de von Bock vers Moscou. Le jeu retrace la période du 15 novembre au 15 décembre 1941, sur la zone nord de cette bataille où la Wehrmacht approche le plus près du Kremlin. Après que l'offensive des Panzergruppe 3 et 4 se soit essoufflée, une vigoureuse contre-offensive soviétique, menée par la 1re armée de choc, met un terme aux espoirs allemands de prendre la capitale.

présente

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

MOSCOU 1941 : aux portes du Kremlin

Un jeu de Walter VEJDOVSKY

Ce jeu nécessite l'utilisation d'un dé à six faces. L'un des joueurs contrôle les unités allemandes engagées dans la phase finale de l'opération Typhon, l'autre joueur contrôle les unités soviétiques qui tentent d'abord de résister à l'offensive allemande avant de passer à la contre-attaque.

0 - Généralités

0.1 - Echelles de jeu

Un tour de jeu de *Moscou 1941* représente trois jours de temps réel. La distance d'un centre d'hexagone à un autre est de 2,5 km.

Les unités allemandes sont représentées au niveau du régiment pour l'infanterie et l'infanterie mécanisée, et au niveau du bataillon pour les unités de chars. Les unités soviétiques sont représentées au niveau de la division ou de la brigade pour l'infanterie, la cavalerie et les troupes à ski, et au niveau de la brigade pour les chars.

0.2 - Terrain

La carte, orientée nord-sud, représente la région au nord-ouest de Moscou. Une grille hexagonale est surimpressionnée à cette carte pour permettre le mouvement et le combat des unités. Les différents types de terrain sont définis par la Table des terrains (voir p. 30), avec leurs effets sur le mouvement et le combat.

Par commodité, l'abréviation hex. peut être utilisée dans la suite des règles pour hexagones.

1 - Séquence de jeu

Moscou 1941 se déroule en dix tours de jeu. Un tour de jeu comporte deux séquences similaires, une pour chaque joueur. L'Allemand est le premier joueur à chaque tour.

Quand un joueur effectue sa séquence de jeu (encadré ci-contre), il est appelé joueur actif, l'autre étant le joueur inactif. Seules les unités du joueur actif peuvent agir.

Une fois que le joueur de l'Axe a terminé sa séquence, le joueur soviétique devient joueur actif et effectue sa propre séquence. La séquence soviétique terminée, le tour est fini. Le marqueur **Tour** est déplacé d'une case.

2 - Unités et organisation

La planche de pions regroupe les unités combattantes et les marqueurs.

2.1 - Les unités

Chaque pion de *Moscou 1941* représente, soit une unité de combat, tel un régiment d'infanterie ou une brigade de chars, soit un état-major (EM), ce dernier globalisant non seulement le commandement, mais aussi le support logistique

SÉQUENCE DE JEU

La séquence de jeu se décompose comme suit :

1. Phase de renforts : le joueur actif alloue ses points de soutien à ses états-majors, les unités en renforts sont placées et les remplacements peuvent être effectués.

2. Première phase de mouvement : les unités peuvent se déplacer de tout ou partie de leur potentiel de mouvement.

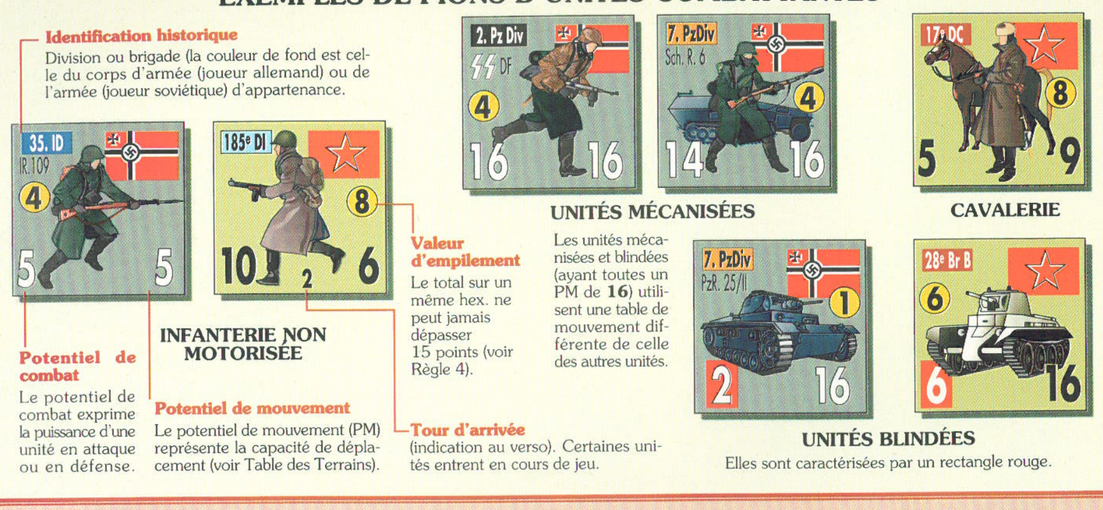
3. Première phase de combat : les unités peuvent engager le combat avec les unités du joueur inactif.

4. Seconde phase de mouvement : nouveau mouvement complet.

5. Seconde phase de combat : nouveau combat possible.

(puis même séquence pour l'autre joueur).

EXEMPLES DE PIONS D'UNITÉS COMBATTANTES


Identification historique
Division ou brigade (la couleur de fond est celle du corps d'armée (joueur allemand) ou de l'armée (joueur soviétique) d'appartenance.
35. ID
IR.109
185e DI
2. Pz Div
DF
7. PzDiv
Sch. R. 6
17e DC
Valeur d'empilement
Le total sur un même hex. ne peut jamais dépasser 15 points (voir Règle 4).
Potentiel de combat
Le potentiel de combat exprime la puissance d'une unité en attaque ou en défense.
INFANTERIE NON MOTORISÉE
Potentiel de mouvement
Le potentiel de mouvement (PM) représente la capacité de déplacement (voir Table des Terrains).
Tour d'arrivée
(indication au verso). Certaines unités entrent en cours de jeu.
UNITÉS MÉCANISÉES
Les unités mécanisées et blindées (ayant toutes un PM de 16) utilisent une table de mouvement différente de celle des autres unités.
CAVALERIE
7. PzDiv
PzR. 25/II
28e Br B
UNITÉS BLINDÉES
Elles sont caractérisées par un rectangle rouge.

et l'artillerie de l'armée ou du corps d'armée. Chaque unité — troupes et EM —, dispose d'un potentiel de combat et d'un potentiel de mouvement.

2.2 - Réduction des unités

Toutes les unités ont deux niveaux de potentiel : un recto qui représente l'unité à plein potentiel et un verso à potentiel réduit. **Exception :** les pions EM et les bataillons de chars allemands n'ont qu'un seul niveau de potentiel (ils sont détruits au premier pas de perte).

Toutes les unités commencent la partie à plein potentiel [1].

2.3 - Les état-majors (EM)

L'ordre de bataille allemand est composé de deux Panzergruppe (3 et 4). Toutefois, l'échelon hiérarchique opérationnel est ici le corps d'armée. Toutes les unités allemandes dépendent d'un corps d'armée particulier (représenté par un pion EM) pour l'ensemble de la partie. Cette organisation est prise en compte pour les règles de soutien et de ravitaillement.

Pour les Soviétiques, l'échelon opérationnel est celui de l'armée et toutes les unités dépendent d'un EM d'armée.

Les pions EM ont les mêmes caractéristiques que les autres unités (potentiel de combat et de mouvement) et peuvent donc attaquer et se défendre normalement. Toutefois, un EM (qui n'a pas de statut réduit et qui est donc détruit en subissant un seul pas de perte) ne peut subir une perte s'il existe encore d'autres unités non-EM dans l'hexagone (un EM subit donc les pertes en dernier).

Destruction d'un état-major

Si un EM est détruit alors qu'il reste des unités dépendantes de lui sur la carte, il est replacé sur la carte à la fin de la seconde phase de mouvement dans le tour suivant du joueur à qui il appartient, sur un des pions qui dépendent de lui. Tant que l'EM est absent, toutes les unités rattachées sont automatiquement non ravitaillées et ne peuvent être soutenues, ni recevoir de remplacements.

2.4 - Les marqueurs

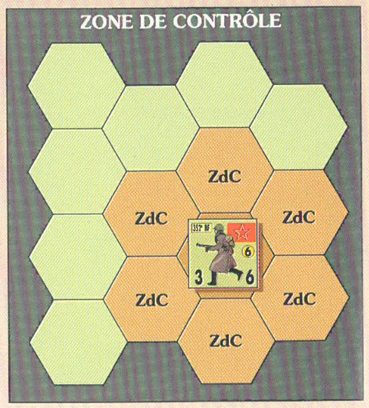
La planche de pions comporte des marqueurs utiles au déroulement du jeu.

Marqueur Tour : placé sur la piste horaire, il ponctue le déroulement de la bataille. Chaque tour représente 3 jours. Le marqueur Tour est placé alternativement face allemande ou face soviétique visible, selon la séquence du jeu.

Les trois autres types de marqueurs de jeu symbolisent des situations commentées plus loin.

3 - Zones de contrôle (ZdC)

Toutes les unités du jeu, EM inclus, ont une zone de contrôle (ZdC) qui s'étend sur les six hexagones adjacents. **Exception :** les unités allemandes réduites et les EM allemands n'exercent pas de ZdC pendant les tours de froid extrême (tours 8, 9 et 10).



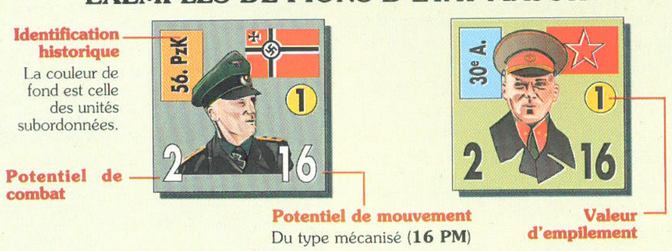
Une unité qui entre dans un hex. de ZdC ennemie doit arrêter son mouvement pour cette phase. De plus, il est interdit de se déplacer d'un hex. de ZdC ennemie directement dans un autre hex. de ZdC ennemie. Au début de sa phase de mouvement, une unité peut sortir d'une ZdC ennemie sans pénalité mais seulement vers un hex. qui n'est pas en ZdC ennemie. Les ZdC ennemies coupent les lignes de ravitaillement (voir 6.1) et gênent la retraite après combat des unités amies.

Les unités amies situées dans un hexagone de ZdC ennemie ne neutralisent pas les effets de cette ZdC pour les restrictions de mouvement, mais neutralisent les effets d'une ZdC sur les lignes de ravitaillement et le retrait après combat.

4 - Empilement

Chaque unité a une valeur d'empilement (chiffre dans un cercle jaune), qui représente sa « taille » relative. Il ne peut pas y avoir plus de **15** points d'empilement dans le même hexagone à la fin de chaque mouvement ou combat. La limite d'empilement ne s'applique pas pendant le mouvement.

EXEMPLES DE PIONS D'ETAT-MAJOR



1. Pour beaucoup d'unités, le « plein potentiel » défini sur les pions représente déjà un niveau d'usure et de fatigue important, notamment chez les Allemands.

Si la limite d'empilement est dépassée à la fin d'un mouvement ou d'un combat, le joueur qui contrôle ces unités doit détruire suffisamment d'unités pour amener le total dans la limite des 15 points autorisés.

En aucun cas, une unité ne peut pénétrer dans un hexagone occupé par l'ennemi.

5 - Mouvement

Chaque unité peut utiliser la totalité de sa capacité de mouvement (modifiée éventuellement pour des raisons de ravitaillement) à chacune des deux phases de mouvement du tour de jeu de son camp. Chaque entrée dans un nouvel hexagone consomme un nombre variable de points de mouvement, selon la nature de l'unité (mécanisée ou non) et le type de terrain de l'hex. Les points de mouvement ne sont pas cumulables d'une phase à l'autre ni transférables d'une unité à l'autre.

Pour obtenir le bénéfice d'une route sur le mouvement, une unité doit se déplacer d'hex. en hex. reliés par un tracé de route.

5.1 - Sortie de carte

Toute unité qui sort de la carte en mouvement ou en recul après combat est définitivement retirée du jeu. Elle est en outre considérée détruite (pour les points de victoire) sauf si la sortie se fait par le bord ouest pour l'Axe ou est pour le Soviétique.

6 - Ravitaillement

Toutes les unités bénéficient d'un ravitaillement normal ou d'un ravitaillement soutenu, qui influent sur leur capacité de mouvement et de combat.

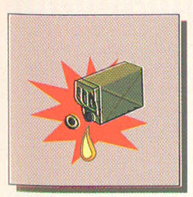
Le ravitaillement représente les besoins en munitions, en carburant et en vivres d'une unité. Pour être ravitaillée, une unité doit pouvoir tracer une ligne de ravitaillement jusqu'à l'EM dont elle dépend, et l'EM doit être lui-même ravitaillé.

6.1 - Ligne de ravitaillement

Pour être ravitaillée, une unité doit pouvoir tracer un chemin d'hex. libre de toute unité ennemie ou hex. de ZdC ennemie non occupé par une unité amie, jusqu'à son EM. L'unité qui trace sa ligne de ravitaillement et l'EM qui lui permet d'être approvisionné peuvent en revanche se trouver tous deux en ZdC ennemie.

La ligne de ravitaillement de chaque unité est limitée à **sept** hexagones pour les unités allemandes et **14** pour les unités soviétiques.

De plus, pour pouvoir ravitailler les unités qui lui sont rattachées, un EM (soviétique ou allemand) doit pouvoir tracer à son tour une ligne de ravitaillement de **dix** hexagones maximum jusqu'à un hexagone de route menant au bord ami de la carte (ouest pour l'Axe, est pour le Soviétique). Cette portion de route ne doit pas être « coupée » par des unités ennemies ou par leur ZdC.



6.2 - Perte de ravitaillement

Une unité non ravitaillée utilise la moitié de ses deux potentiels de mouvement et de combat (fractions arrondies au chiffre supérieur). Le ravitaillement d'une unité se juge à tout instant pendant le combat et au début de la phase de mouvement. Dès qu'une unité n'est plus ravitaillée, elle reçoit un marqueur *Non ravitaillé*, et le ravitaillement reprend normalement dès que la ligne est tracée normalement (on retire le marqueur).

Une unité non ravitaillée ne peut pas affecter une perte suite à un combat à sa réserve de corps (10.1).

7 - Soutien

Le soutien représente des quantités de munitions et un support d'artillerie et aérien supérieurs à la moyenne, nécessaire au passage à l'offensive et alloué aux EM. Pour l'Axe, ces points représentent également, pendant les tours de froid extrême (8, 9, 10), un effort logistique particulier pour en limiter les effets.

Moscou 1941 : notes de conception

L'objectif principal de ce jeu est de rendre l'esprit de la bataille historique. Ici, il s'agissait d'un sentiment d'usure extrême chez les Allemands dont l'offensive devient de plus en plus coûteuse (voir insensée ?) et qui expose leurs troupes à un contre violent.

Une armée à bout de course

Cet objectif de « réalisme » devait se combiner avec des contraintes de nombre de pions et surtout la volonté d'offrir un bon confort de jeu (un placement initial rapide, éviter de « faire la monnaie » avec les pions et pas de règles spécifiques pour des éléments n'ayant eu que des effets mineurs dans la réalité). Enfin, il était souhaitable que le jeu puisse être utilisé pour une compétition (durée de jeu plus limitée, initiative stratégique partagée ou alternante et conditions de victoire pouvant faire l'objet d'une mise).

Le système est bâti sur la structure de double impulsion, dont un des plus célèbre précurseurs est *The Russian Campaign* d'Avalon Hill (1976). Cette double phase de mouvement-combat permet de réaliser les mouvements d'attaque et d'exploitation propres à la Blitzkrieg, sans avoir besoin de règles compliquées ou ambiguës.

Sur cette base, il fallait rendre l'usure et la fatigue inhérente à cette campagne. Ceci explique le choix d'une table de combat où les pertes sont très souvent partagées (on ne rase pas gratis à Moscou !). La règle d'attrition met l'accent sur la situation déplorable des armées allemandes dans les conditions météo de l'époque (pas d'équipement d'hiver par – 30° C et pas de lubrifiant spécial pour les véhicules).

Au delà de ces problèmes de météo, la situation logistique n'était pas optimale pour la Wehrmacht. Cette contrainte est traduite au niveau des règles de soutien qui sont le pilier du jeu. En effet, les décisions d'allocation de points de soutien seront sans doute les plus décisives dans une partie, surtout pour le joueur de l'Axe.

Le soutien matérialise un effort logistique particulier (plus de munitions et de carburant disponibles) dédié à un secteur du front. Les effets d'une intervention aérienne plus importante sont intégrés dans les effets du soutien. On peut noter qu'il est apparu inutile de faire des règles spécifiques pour l'aviation car à cette époque, compte tenu des conditions météo et du rapport de force existant, aucun camp ne tira globalement d'avantage décisif du ciel.

Au niveau des unités, en parallèle avec le choix de la table de combat, c'est bien sûr une présentation par « niveaux de force » qui pouvait rendre compte de l'usure. Pour ne pas avoir à choisir entre deux mauvaises solutions, c'est-à-dire soit faire des unités représentées par plusieurs pions avec les problèmes de gestion d'unités que cela entraîne, soit faire une comptabilité écrite pion par pion, nous avons retenu l'option de pions à deux faces avec l'existence d'une réserve de niveaux de force globale pour l'ensemble du corps ou de l'armée.

Le fait qu'à chaque combat, on ne puisse utiliser qu'un seul niveau de force pris sur la réserve pour éviter des pertes aux unités combattantes souligne la différence entre les renforts envoyés à la hâte et la remise à niveau plus en profondeur effectuée après les combats.

Idéal pour la compétition

Grâce à cette structure de pertes, on a pu traduire, aussi bien au niveau de l'unité qu'au niveau de l'ensemble du corps-armée, la résistance initiale aux premières pertes puis l'effondrement rapide de la valeur combative, passé un certain seuil de pertes. En effet, une unité combattante est rarement totalement engagée en première ligne. Les unités qui la composent se répartissent entre les unités de front et les unités de réserve locale, qui colmatent, renforcent, relèvent ou exploitent. Ceci est vrai aussi à plus petite échelle puisque la puissance de feu d'une section reste quasiment constante (surtout en défense) tant que ses armes lourdes sont opérationnelles.

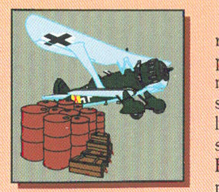
De plus, il n'a pas semblé superflu, même si cela apparaît peu souvent dans d'autres jeux d'histoire, de simuler les bonus d'intégration divisionnaire et les malus de coopération inter-corps et inter-armée. En effet, lorsque tous les régiments d'une même division allemande attaquent, la concentration et la coordination de l'artillerie divisionnaire est à son maximum. De même, les réalités militaires, qui sont moins souples que le déplacement de petits pions de carton, montrent qu'on ne peut pas oublier la rigidité des structures de commandement. Lorsque deux divisions de deux corps différents attaquent la même cible, la coordination de l'attaque est moins évidente. Ceci force d'ailleurs dans le jeu beaucoup plus de réalisme historique dans l'organisation des unités et pénalise le joueur qui mélange ses corps ou ses armées.

Pour finir, on peut dire que des trois scénarios proposés, le scénario de campagne fournira le mieux le « ressenti » historique, mais pourra paraître frustrant pour un joueur allemand habitué aux grandes heures de la Blitzkrieg. Le scénario court se prête bien à un tournoi, puisque les parties devraient pouvoir durer moins de trois heures, que les deux camps ont à peu près autant l'initiative et que la condition de victoire peut faire l'objet d'une mise.

Quant au dernier scénario hypothétique, il offre le soulagement au joueur trop frustré de toujours s'approcher de Moscou sans prendre le Kremlin (même en gagnant techniquement la partie), et montre ce qu'aurait pu être l'épilogue de Barbarossa avec une préparation logistique plus rigoureuse. ❐

Remarque sur l'ordre de bataille soviétique

Il est extrêmement difficile de donner un ordre de bataille précis et fiable sur les unités soviétiques de 1941-1945, particulièrement au début de la guerre et pour une bataille aussi chaotique que celle de la défense de Moscou, certaines unités ayant été successivement rattachées à plusieurs armées pendant le mois de décembre. Nous nous sommes basés sur les travaux du colonel Constantini et sur l'ouvrage *The Red Army Order of Battle* (Robert Poirier et Albert Conner, Presidio 1985) mais ces deux sources, citées en référence sur l'armée rouge, sont souvent contradictoires et incomplètes. Pour simplifier, certaines unités telles celles de défense de Moscou, ont été artificiellement rattachées à une armée spécifique.



EM soutenu allemand *(ci-dessus)* **et soviétique** *(ci-dessous)*.

Chaque camp reçoit au début de la partie, un certain nombre de points de soutien qu'il peut utiliser sur les EM qu'il souhaite soutenir. Un EM soutenu consomme un point de soutien et permet, pour tout le tour et pour toutes les unités qui dépendent de cette EM, de bénéficier des effets du soutien. **Exception :** un EM ou une unité non ravitaillés ne peuvent pas être soutenus.

7.1 - Effets du soutien

Pour l'Axe : le soutien permet d'éviter le malus d'attaque allemand (décalage de deux colonnes vers la gauche, voir 8.3) pendant les tours de météo normale. Pendant les tours de froid extrême (8, 9, 10), le soutien n'empêche plus le malus d'attaque mais permet de rétablir les effets du ravitaillement normal, qui n'existe plus automatiquement.

Pour le Soviétique : le soutien offre, quelle que soit la météo, un bonus d'attaque de **deux** colonnes vers la droite.

8 - Combat

8.1 - Principes du combat

Pendant la phase de combat, le joueur en phase peut décider d'engager des attaques contre les unités du joueur passif. Le combat a lieu entre unités adjacentes mais n'est jamais obligatoire. Toutefois, si le joueur en phase décide d'attaquer un hexagone, toutes les unités du joueur passif (le « défenseur ») situées dans cet hex. doivent être attaquées comme un tout. Une unité ne peut pas être attaquée plus d'une fois par phase de combat et chaque unité du joueur actif ne peut attaquer plus d'une fois par phase. Une unité ne peut pas attaquer deux hexagones à la fois. Le joueur actif n'est pas obligé de déclarer tous ses combats au préalable, il peut résoudre un combat avant de décider de réaliser d'autres attaques.

Un combat se déroule selon les modalités suivantes :

1. Calcul du rapport de force initial (comparaison du potentiel de combat des unités de l'attaquant et de celle du défenseur).

2. Modification du rapport de force initial par l'effet du soutien, du terrain, du bonus blindé et de l'intégrité divisionnaire.

3. Résolution du combat en reportant ce rapport de force final sur la Table des résultats des combat (voir p. 30), avec un jet de dé.

4. Prise des pertes et avance et recul éventuels des unités impliquées.

8.2 - Rapport de force

Pour déterminer le résultat d'une attaque, le joueur actif désigne les unités qu'il désire engager et additionne leur potentiel de combat, en tenant compte des éventuelles modifications. Ce total est comparé à celui des unités situées dans l'hex. attaqué (avec les modifications de terrain) pour générer un rapport de force, arrondi en faveur du défenseur.

Exemple : deux unités non ravitaillées, avec chacune 5 de potentiel de combat, attaquent une unité avec 2 de potentiel, située dans un hex. de fortification. La force d'attaque est de 5 (5 + 5 divisé par 2 pour non-ravitaillement = 5) contre 4 (2 multiplié par 2 pour la fortification), soit 5 contre 4 qui donne 1,25 contre 1, arrondi à 1/1.

Les rapports de force supérieurs à 10/1 ou inférieurs à 1/2 ne sont pas arrondis à ces maxima avant application des modificateurs de rapports de force.

8.3 - Modificateurs du rapport de force

● Terrain

Le terrain de l'hexagone dans lequel se trouve le défenseur peut influencer le combat. Les effets du terrain peuvent :

– soit modifier le potentiel de combat (en multipliant ou en divisant par deux la force des unités);

– soit générer des décalages de colonne (exemple : un décalage d'une colonne vers la gauche signifie qu'un rapport de force de 2/1 devient du 1/1). Les terrains modifiant la force de combat (rivières, fortifications) sont pris en compte pour le calcul du rapport de force initial, avant les décalages de colonnes.

De plus, certains terrains (forêts, villes) limitent ou inhibent le bonus d'assaut interarmes (voir ci-dessous).

L'ensemble des effets du terrain est résumé dans la Table des terrains, p. 30.

Les hexagones de fortifications ne profitent qu'aux unités soviétiques. Par commodité, ces fortifications n'ont pas d'orientation et ne peuvent être détruites.

● Bonus d'assaut interarmes

En combinant l'attaque d'unités blindées avec des unités d'infanterie, créant ainsi une force interarmes, le joueur actif peut bénéficier d'un bonus de **deux** colonnes (+ 2 vers la droite). Ce bonus s'applique si l'attaquant engage au moins une unité blindée et une unité non blindée, empilées sur le même hexagone, et seulement si le défenseur n'est que blindé ou que non blindé.

Ce bonus ne peut être revendiqué contre un hex. de ville et se trouve réduit à **une** colonne contre un hex. de forêt ou de village. Les fortifications n'affectent pas l'application du bonus d'assaut interarmes.

Quel que soit le nombre d'unités attaquant qui répondent aux conditions, le bonus d'assaut interarmes ne s'applique qu'une fois. Ce bonus ne peut s'appliquer qu'en attaque.

● Bonus divisionnaire (Axe seulement)

Lorsque tous les régiments d'une division allemande (trois pour l'infanterie, deux pour l'infanterie mécanisée) attaquent le même hex. ou défendent ensemble le même hex., ils bénéficient d'un décalage d'**une** colonne en leur faveur. A la différence du bonus d'assaut interarmes, cet avantage est cumulable quand plusieurs divisions attaquent ensemble lors d'un même combat (1 colonne par division).

Les bataillons de chars n'entrent pas en compte pour ce bonus. Le bonus divisionnaire est perdu durant les tours de froid extrême (8, 9 et 10) si le corps d'armée n'est pas soutenu.

● Malus de coordination inter-corps et inter-armées

Lorsque des unités de différents corps (pour l'Axe) ou armées (pour le Russe) attaquent ensemble, on applique un malus d'**une** colonne par corps ou armées différents, malus limité à **deux** (trois corps différents = – 2 colonnes).

● Soutien

Lorsque des unités soviétiques soutenues attaquent, elles bénéficient d'un bonus de **deux** colonnes. Lorsque des unités allemandes non soutenues attaquent, elles subissent un malus de **deux** colonnes. Pendant les tours 8, 9 et 10, les unités allemandes, même soutenues, subissent automatiquement un malus de **deux** colonnes en attaque (voir Effet du soutien, table p. 30).

● Artillerie et aviation

L'artillerie et l'aviation ne sont pas symbolisées dans ce jeu par des pions spécifiques. Leurs effets sont intégrés dans les règles de soutien et de bonus divisionnaire.

8.4 - Résultat de combat (voir Table p. 30)

Les résultats de combat s'expriment en pertes ou en obligation de recul. L'attaquant comme le défenseur peuvent subir un résultat de combat.

● Pas de pertes

Chaque joueur répartit ses pertes comme bon lui semble sur ses unités mais il ne peut faire perdre un second pas de perte à une unité (c'est-à-dire l'éliminer) que si toutes les autres en ont perdu un. Les pertes peuvent également être absorbées sur la réserve de corps d'armée (voir Règle 10). Le défenseur applique ses pertes en premier.

● Recul après combat

Un résultat **R** indique un recul d'un hexagone pour le défenseur. L'attaquant peut, s'il le désire, convertir ce recul en un pas de perte supplémentaire pour le défenseur à condition qu'une des unités attaquantes subisse elle-même un pas de perte supplémentaire (pour les deux camps, les réserves de corps ou d'armée ne sont pas utilisables ici).

Si le recul est choisi, les unités en défense doivent reculer d'un hexagone. Le joueur passif décide dans quel hex. chaque unité recule. Une unité ne peut pas reculer dans un hex. occupé par l'ennemi ou dans un hex. de ZdC ennemie, sauf si une unité amie se trouve déjà dans cet hex. Une unité qui ne peut pas reculer est détruite.

Si un recul après combat crée un surempilement, les unités en recul doivent poursuivre leur recul (avec les effets qui s'y rattachent) jusqu'à un hex. qui peut l'accueillir. Une pile d'unités qui prolonge son recul de cette manière doit perdre un pas de perte supplémentaire (à répartir au choix du joueur passif) par hex. reculé en plus.

Si une unité recule dans un hex. attaqué ultérieurement lors de la même phase de combat, l'unité qui a reculé n'est pas prise en compte pour le calcul du combat mais elle doit perdre à elle seule autant de pas de perte que les autres unités, sans que cette perte ne soit prise en compte dans le résultat de combat pour le défenseur.

8.5 - Avance après combat

Dans le cas d'un recul du défenseur ou de sa destruction complète, le joueur actif peut faire avancer les unités de son choix qui ont participé au combat dans l'hex. vacant, en respectant les conditions d'empilement. Cette avance est limitée à un hex.

Tous les mouvements de recul et d'avance après combat ne consomment pas de points de mouvement, ne dépendent pas de la nature du terrain ou de la présence de ZdC ennemie et n'ont aucune influence sur la capacité ultérieure des unités à se déplacer.

9 - Météo

Les conditions météorologiques ont une influence particulière sur le déroulement des opérations pendant cette campagne.

9.1 - Neutralisation des cours d'eau

Les rivières gèlent à partir du tour 5 inclus et n'exercent plus aucune influence sur le jeu. De même, les lacs gèlent à partir du tour 8 inclus et sont considérés comme du terrain clair, sans autre modificateur.

9.2 - Attrition (tours 5 à 10)

A partir du tour 5 inclus, le joueur allemand jette deux dés au début de chaque tour, au moment de sa phase de renfort. Le total divisé par 2 (arrondi au supérieur) indique le nombre de pas de perte perdus immédiatement. Ces pertes sont réparties à son choix parmi les pas de perte en réserve (voir Règle 10) et les unités combattantes qui sont encore à plein potentiel. On ne peut pas faire perdre plus d'un pas de perte par unité à chaque fois.

9.3 - Froid extrême (tours 8 à 10)

Pendant les tours 8, 9 et 10 uniquement, des règles particulières s'appliquent :

● Ravitaillement

Les unités allemandes ne sont plus ravitaillées automatiquement, même si elles peuvent tracer une ligne de ravitaillement normale. Leur potentiel de mouvement et de combat est donc divisé par deux. Les unités dont l'EM est soutenu sont ravitaillées normalement.

● Soutien

Les règles de soutien sont modifiées pour les unités allemandes (voir Règle 7).

● Hérisson

Au début de chaque phase de mouvement, les unités allemandes peuvent décider de se placer en hérisson. L'unité ne doit pas bouger pendant cette phase. On place un marqueur *Hérisson* sur l'unité qui conserve ce statut tant qu'elle reste immobile.

Une unité en hérisson perd sa ZdC mais son potentiel de défense est doublé. Elle ne peut pas attaquer. A la fin d'une phase de mouvement, des unités en hérisson ne peuvent pas être empilées avec d'autres unités normales. Dans ce cas, le marqueur *Hérisson* est retiré.

● Bonus divisionnaire

Le bonus n'existe plus pour les unités dont le corps n'est pas soutenu.

● Bonus d'assaut interarmes

Le joueur allemand ne peut plus revendiquer de bonus d'assaut interarmes en attaque mais la présence conjointe d'un bataillon de chars et d'une unité autre dans le même hex. neutralise encore le bonus potentiel du Soviétique.

● Zone de contrôle

Les unités réduites et les EM allemands n'ont plus de ZdC.

10 - Points de remplacement

Chaque camp dispose de points de remplacement, pour chaque corps pour l'Axe ou pour chaque armée pour le Soviétique, qui représentent les réserves gérées au niveau du corps ou de l'armée, ainsi que l'allocation des renforts dédiés à ces formations (voir Table p. 30).

10.1 - Réserve au combat

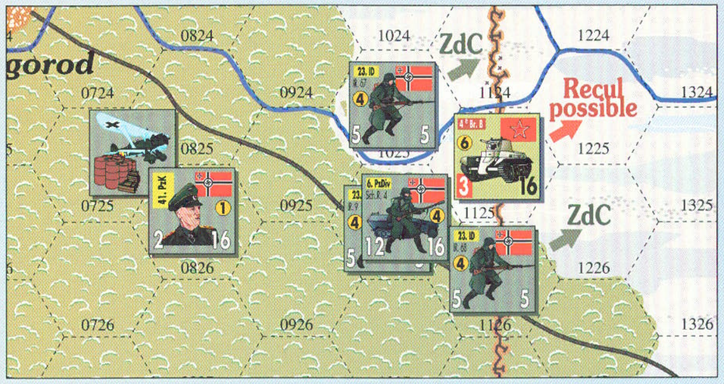
Lors d'un combat, chaque joueur peut affecter un point de perte, et un seul (quel que soit le nombre de corps ou d'armées impliqués), à la réserve du corps d'armée d'une unité impliquée plutôt que faire subir cette perte à une unité.

10.2 - Remplacement

En phase de renforts, le joueur actif peut dépenser un point de réserve pour remonter une unité, **ravitaillée normalement**, du niveau réduit au niveau maximum. Bien sûr, un seul point peut être alloué à une unité mais un EM n'est pas limité dans le nombre de points qu'il utilise en phase de renforts sur ses unités. Une unité détruite ne peut être reconstruite de cette manière.

Chaque joueur tient le décompte de l'utilisation progressive des points de réserve tout au long de la partie pour chaque corps ou armée,

EXEMPLE DE COMBAT



Trois régiments allemands de la même division d'infanterie (situés sur les hex. 1025, 1026 et 1126) plus un régiment mécanisé d'une Panzer-Division (hex. 1026) appartenant au même corps d'armée, attaquent une brigade blindée soviétique (hex. 1125) située dans une fortification en plaine.

Le corps allemand est soutenu ainsi que l'armée russe dont dépend la brigade (mais ceci n'a aucune influence sur le combat en ce qui concerne le soutien russe). Comme le corps allemand est soutenu, le malus de deux colonnes en attaque ne s'applique pas.

● Calcul du rapport de force

Un des trois régiments (celui du nord) attaque à travers une rivière qui n'est pas encore gelée : sa force d'attaque est réduite de moitié. Les quatre unités allemandes sont à moins de sept hexagones de leur EM, avec des lignes de ravitaillement non bloquées, elles sont donc ravitaillées (le ravitaillement se juge à tout instant). Il en est de même pour l'unité russe.

Le total de la force d'attaque allemande est : 2,5 (unité à travers la rivière) + 5 + 5 + 12 = **24,5**. La force en défense de l'unité russe est de 3 x 2 (effet de la fortification) = **6**. Le rapport de force initial est de 24,5/6, arrondi à 4/1. Le modificateur de rapport de force est de **+1** (intégrité divisionnaire pour les trois régiments de la même division attaquant la même cible). Au total, le rapport de force est de **5/1**.

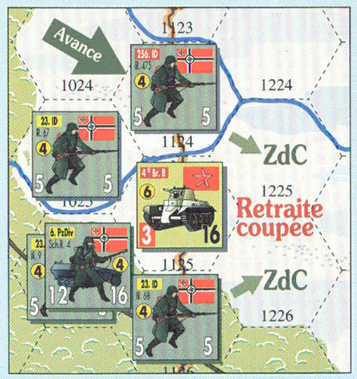
● Résultat du combat

Le dé indique **5**, soit un résultat de **1/2R**. Le joueur allemand décide d'encaisser sa perte sur sa réserve de corps, qui n'est pas encore à 0. Le joueur soviétique fait de même pour une perte mais n'ayant pas le droit de faire plus, il réduit son unité pour encaisser le second pas de perte.

Reste le résultat de recul. L'Allemand a le choix entre forcer le recul ou attribuer une perte de plus de part et d'autre. Comme l'unité soviétique a un hex. de recul possible (1225) et que cette perte supplémentaire ne peut être imputée sur la réserve, le joueur allemand choisit ici de faire subir un pas de perte à l'unité adverse, ce qui la détruit, en réduisant un de ses régiments d'infanterie. Si cette attaque a lieu à la première impulsion, l'exploitation vers les arrières ennemies et le passage de la ligne de défense est désormais possible.

● Bonus d'assaut interarmes

Si l'on ajoute un bataillon de chars (du même corps) aux forces allemandes de l'exemple précédent, la force d'attaque est augmentée de 2 (26,5), ce qui ne change pas le rapport de force initial, mais modifie le rapport de force final de **deux** colonnes grâce au bonus d'assaut interarmes. Le rapport passe donc à 7/1 (l'unité russe est en terrain clair, même avec la fortification, et elle ne comprend que des chars).



● Encerclement *(situation ci-dessus)*

Autre possibilité, toujours pour le même exemple : en supposant que, grâce à une autre attaque, une unité allemande ait pu au préalable avancer après combat et encercler la brigade russe en avançant en 1124, et qu'il n'y ait pas d'unités russes en 1225 ou 1226 pour neutraliser les ZdC ennemies, la brigade blindée russe se retrouve immédiatement non ravitaillée. Sa force de défense passe à **3** (3 x 2 [fortification] / 2 [non ravitaillée]). De plus, l'unité ne peut plus imputer ses pertes sur la réserve et elle est détruite si un résultat R apparaît. ❐

par rapport au maximum donné par le tableau de remplacement. Ces points ne sont pas transférables d'un corps ou d'une armée à l'autre. Le reliquat éventuel en fin de partie n'a aucune influence sur le jeu.

L'utilisation d'un point lors du combat est limitée à un pas de perte, quel que soit le nombre de corps ou d'armées impliqués. En revanche, au début du tour d'un joueur, à la phase de renfort, un EM peut distribuer autant de points de remplacement qu'il lui en reste aux unités qui dépendent de lui et qui peuvent tracer une ligne de ravitaillement selon la règle correspondante normale (sept hex. pour l'Axe et 14 pour le Soviétique).

11 - Renforts

Chaque camp reçoit des renforts qui entrent par le bord ouest pour l'Axe et le bord est pour le Soviétique (exception : les unités de la 30e armée peuvent entrer par le bord nord, mais pas plus à l'ouest que l'unité allemande la plus avancée). Le tour d'entrée de chaque unité est indiqué par un petit chiffre au verso du pion.

Les renforts ne peuvent pas entrer dans des hex. de ZdC ennemie et peuvent être retardés si le joueur le désire.

Renforts spéciaux soviétiques

Dans la campagne complète et le scénario hypothétique (voir Règle 13.3), le joueur soviétique peut, en plus des renforts prévus à la base, reprendre un maximum de cinq unités pour toute la partie parmi les unités détruites. Ces unités reconstruites ne coûtent pas de points de remplacement et sont placées sur ou adjacentes à un EM au début de la phase de renforts, à plein potentiel.

12 - Conditions de victoire

Chaque camp accumule des points de victoire pour le contrôle de certains objectifs géographiques et en fonction des forces restantes à la fin du jeu. Une fois le calcul réalisé pour chaque joueur, le total du joueur soviétique est soustrait au total allemand. Le différentiel est comparé au niveau de victoire donné dans chaque scénario ci-dessous.

Pour une partie de compétition, ce différentiel peut faire l'objet d'une mise, le joueur misant le plus prend l'Axe.

Le contrôle d'un hexagone se juge à la fin du tour de jeu, après que les deux camps ont joué. Un hex. appartient au dernier camp qui y a placé une unité (même temporairement) ou, à défaut, au camp dont c'était le côté du front au début du scénario.

Le joueur allemand marque **un** point par hex. de ville (chaque hex. de Moscou compte pour un hex. de ville et le Kremlin compte pour **10**), de village et pour chaque hex. marqué du drapeau de l'armée rouge, tenus **à la fin de chaque tour**. De plus, il marque **un** point **en fin de partie** pour chaque division allemande à qui il reste ses trois régiments (infanterie) ou ses deux régiments (infanterie mécanisée).

A la fin de la partie, le joueur soviétique marque **trois** points par hex. marqué du drapeau de la Wehrmacht qu'il contrôle, **deux** points par dix unités soviétiques restantes, EM inclus, (fractions arrondies au supérieur) et **un** point par division allemande dont tous les régiments ont été détruits.

Comme ce fut le cas dans la réalité, il est difficile, en jouant les scénarios historiques entre deux joueurs de niveau équivalent, d'obtenir une victoire « réelle » pour l'Allemand, c'est-à-dire la prise durable de Moscou. Le joueur allemand peut donc gagner les scénarios historiques en parvenant à un résultat légèrement meilleur que dans la réalité, même si une douloureuse retraite a commencé pour l'Axe.

SCÉNARIOS

Moscou 1941 offre trois possibilités : un scénario sur la phase finale de l'offensive, la campagne historique complète et enfin un scénario hypothétique.

13.1 - Scénario court

L'assaut final (27 novembre - 15 décembre)
Ce scénario dure du tour 5 à 10 inclus.

● **Placement**

Avant le début du scénario, le joueur russe doit répartir 60 pas de pertes (dont 30 au maximum sur les réserves d'armée) sur les 5e, 16e, 20e et 30e armées. De même, le joueur allemand doit répartir 35 pas de pertes sur ses unités (maximum de dix pas de pertes par corps d'armée). Les EM de chaque camp se placent sur les hex. suivants.

Unités de l'Axe :
56. Panzer-Korps : 1402
5. Armee-Korps : 1307
41. Panzer-Korps : 1205
46. Panzer-Korps : 1013
40. Panzer-Korps : 0917
9. Armee-Korps : 0619
7. Armee-Korps : 0225

Unités soviétiques :
16e armée : 1922
5e armée : 1628
1re armée de choc : 2411
20e armée : 2226
30e armée : 2408
26e armée : 2324

Les unités soviétiques se placent en premier, à **14** hex. de leur EM, à l'est de la ligne de front (tracé rouge), les unités allemandes se placent à **sept** hex de leur EM, à l'ouest de la ligne de front.

L'Allemand dispose de **15** points de soutien, le Soviétique de **14**.

● **Règles spécifiques**

Dans le scénario de base et la campagne historique, des règles simulent les restrictions stratégiques imposées par le haut commandement soviétique à la 20e et à la 1re armée.

Les unités de la 20e armée ne peuvent se déplacer à plus de deux hexagones d'un hex. de Moscou avant le tour **8**, sauf pour sept d'entre elles (au total et non pas à un instant donné).

Les unités de la 1re armée de choc ne peuvent pas aller plus à l'ouest que les trois premières rangées d'hex. avant le tour 8. Cette restriction est levée si les Allemands s'approchent à deux hexagones du Kremlin.

● **Conditions de victoire** (voir Règle 12)

L'Allemand gagne avec un différentiel de 40 points de victoire.

13.2 - Campagne historique

(15 novembre - 15 décembre)

● **Placement**

Les EM sont placés sur les hex. suivants.

Unités de l'Axe :
56. Panzer-Korps : 0203
5. Armee-Korps : 0206
46. Panzer-Korps : 0211
40. Panzer-Korps : 0217
9. Armee-Korps : 0420
7. Armee-Korps : 0226

Unités soviétiques :
16e armée : 0911
5e armée : 0926
1re armée de choc : 2417
20e armée : 2125

Les unités soviétiques se placent, en premier, à **14** hex. de leur EM, sur et à l'est de la ligne de fortifications qui court de 0401 à 0329, les unités allemandes se placent à **sept** hex de leur EM, à l'est de la ligne de fortifications.

L'Allemand dispose de **33** points de soutien, le Soviétique de **14**.

Les règles spécifiques du scénario de base **s'appliquent** à la campagne.

● **Conditions de victoire** (voir Règle 12)

L'Allemand gagne avec un différentiel de 70 points de victoire (voir 12.3).

13.3 - Et si ? (scénario hypothétique)

(15 novembre - 15 décembre)

Ce scénario simule une offensive allemande qui aurait eu lieu dans des meilleures conditions de préparation contre le froid, une météo plus clémente et de bonnes conditions logistiques. Ces éléments auraient sans doute permis à la 4. Armee de von Kluge d'attaquer au sud et de détourner une partie des renforts soviétiques. Les modifications qui suivent reprennent ces hypothèses.

Météo : aucune des règles de météo spécifiques à l'Axe ne s'applique.

Mouvement : le Soviétique n'a pas de restrictions de mouvement mais, pour chaque niveau de force d'unité allemande qui sort de la carte en étant ravitaillé par le bord est, le Soviétique doit éliminer un niveau de force d'une de ses unités (30 niveaux de force au maximum).

Renfort : le Soviétique n'a pas les renforts des tours 7, 8 et 9, von Kluge attaquant énergiquement dès le 15 novembre au sud.

Les joueurs, avant de choisir le camp, décident ensemble quelles options ils utiliseront. Chacun d'eux note ensuite secrètement le nombre de points de support qu'il estime nécessaire au camp allemand pour réaliser la condition de victoire. Ce nombre est compris entre 0 (aucun support pour toute la partie) et 68 (tous les corps supportés pendant les dix tours). Celui qui a « misé » le moins joue le camp allemand (en cas d'égalité, les joueurs peuvent lancer un dé ou régler cela sur le pré).

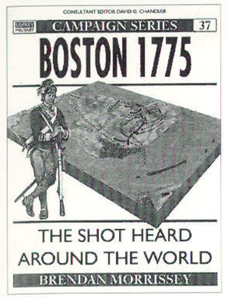
Le Soviétique a **14** points de soutien.

● **Conditions de victoire** (voir Règle 12)

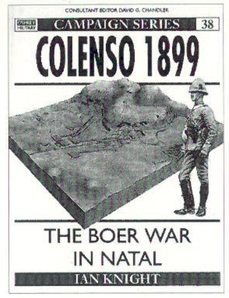
Il n'y a pas de calcul de points de victoire comme dans les autres scénarios. Pour gagner, le joueur allemand doit avoir une unité ravitaillée dans l'hexagone du Kremlin et dans Klin à la fin du tour 10 pour gagner. Sinon le Soviétique l'emporte. ❐

Tous nos remerciements aux joueurs motivés qui ont réalisé les essais de mise au point de Moscou 1941 : Denis Acquarone, Omar Jeddaoui, Nicolas Pilartz, Nicolas Stratigos et Kevin Zucker. Merci également à Yves Buffetaut et Eric Lefèvre pour les précisions apportées à l'ordre de bataille.

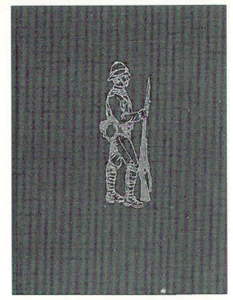
CAMPAGNES ET STRATEGIE



Boston 1775
Plus de 90 illustrations, cartes et planches couleurs. Ordre de bataille et notes pour *Wargamers*. En anglais, 96 pages.
Réf. **88237. 140 F franco.**

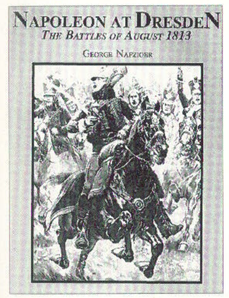


Colenso 1899
Plus de 90 illustrations, cartes et planches couleurs. Ordre de bataille et notes pour *Wargamers*. En anglais, 96 pages.
Réf. **88238. 140 F franco.**

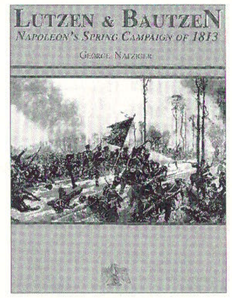


Military Operations in China 1900-1901, par le *Major* Norie.
Réédition d'un rapport de 1903 de l'*Intelligence Department* britannique, en 521 pages avec cartes. En anglais.
Réf. **83106. 599 F franco.**

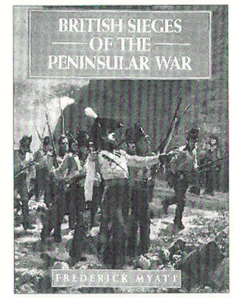
DE NAPOLEON A WELLINGTON



Napoleon at Dresden, par George Nafziger.
Août 1813, un mois d'une campagne napoléonienne très importante, en 352 pages riches en ordres de bataille. En anglais.
Réf. **82059. 260 F franco.**

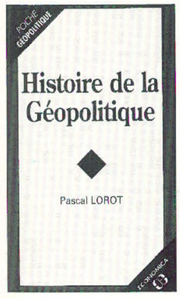


Lutzen & Bautzen, par George Nafziger.
Plus que ces deux batailles, c'est l'ensemble de cette campagne qui est étudié, en 352 pages riches en ordres de bataille. En anglais.
Réf. **82027. 345 F franco.**



British Sieges of the Peninsular War, par Frederick Myatt.
Etude historique des sièges anglais, de Badajoz à Saint-Sébastien, en 192 pages richement illustrées. En anglais.
Réf. **82064. 230 F franco.**

ART DE LA GUERRE ET STRATEGIE



Histoire de la géopolitique, par Pascal Lorot.
Ce petit livre répondra à vos questions et permet de comprendre la géopolitique, en 110 pages.
Réf. **77244. 65 F franco.**

L'art de la guerre, par Sun Zi.
La première version française moderne traduite à partir du texte original chinois, en 172 pages.
Réf. **77201. 140 F franco.**

La campagne de Birmanie (1942-1945), par Pierre Lesouef.
Texte et cartes, en 146 pages illustrées.
Réf. **88362. 145 F franco.**

Entre 12 h 00 et 14 h 00 au (1) 40.21.18.23, nous restons à votre disposition pour tout renseignement sur le contenu des ouvrages. Livre réservé = temps gagné !

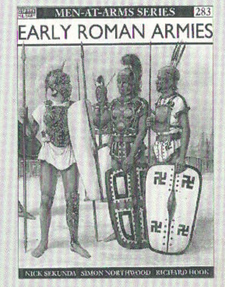
a&c LIBRAIRIE

19, avenue de la République 75011 Paris
Ouverture du mardi au samedi de 10 h à 19 h
Tél. : (1) 47.00.68.72 - Fax : (1) 40.21.97.55

CAMPAGNES ET UNIFORMOLOGIE

The French Army 1914-18, par Ian Summer et G. Embleton.
48 pages, plus de 40 illustrations et 8 planches couleurs. En anglais. Légendes des planches en français.
Réf. **39286. 100 F franco.**

Early Roman Armies, par N. Sekunda, S. Northwood et R. Hook.
48 pages, plus de 40 illustrations et 8 planches couleurs. En anglais. Légendes des planches en français.
Réf. **39283. 100 F franco.**



German Stormtrooper 1914-1918, par Ian Drury et G. Embleton.
Armes, tactiques et motivations, en 64 pages, plus de 40 illustrations et 12 planches couleurs. En anglais.
Réf. **38512. 115 F franco.**

VV 4 **BON DE COMMANDE**
A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de
Armes & Collections 19, avenue de la République 75011 PARIS

Veuillez m'adresser :	Réf.	Prix

❐ Mandat **Total :**
❐ Chèque bancaire
❐ CB n°
Date d'expiration ... / ...
Nom ...
Prénom ...
Adresse ...
Code postal ... **Ville** ...
Tél. : ...

Ordre de bataille allemand

5. Armee-Korps
- 35. Infanterie-Div. : Infanterie-Regiment 35, 109 et 111.
- 106. Infanterie-Div. : Infanterie-Regiment 239, 240 et 241.

7. Armee Korps
- 7. Infanterie-Div. : Infanterie-Regiment 19, 61 et 62.
- 197. Infanterie-Div. : Infanterie-Regiment 321, 332 et 347.
- 256. Infanterie-Div. : Infanterie-Regiment 455, 465 et 475.
- 267. Infanterie-Div. : Infanterie-Regiment 467, 475 et 487.

Légion des volontaires français.

9. Armee-Korps
- 78. Infanterie-Div. : Infanterie-Regiment 195, 215 et 238.
- 87. Infanterie-Div. : Infanterie-Regiment 173, 185 et 187.
- 252. Infanterie-Div. : Infanterie-Regiment 452, 461 et 472.

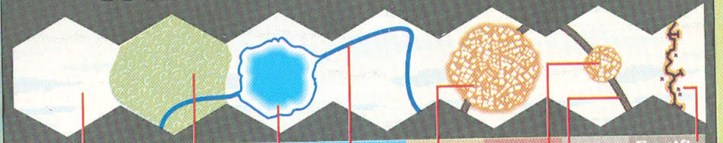
40. Panzer-Korps
- SS-Division Reich (mot) : SS-Regiment Deutschland et SS-Regiment Der Führer.
- 10. Panzer-Division : Schützen-Regiment (mot) 69 et 86, Panzer-Regiment 7 (I. et II. Abteilung).

41. Panzer-Korps
- 1. Panzer-Division : Schützen-Regiment (mot) 1 et 113, Panzer-Regiment 1 (I. et II. Abteilung).
- 6. Panzer-Division : Schützen-Regiment (mot) 4 et 114, Panzer-Regiment 11 (I. et II. Abteilung).
- 23. Infanterie-Div. : Infanterie-Regiment 9, 67 et 68.

46. Panzer-Korps
- 2. Panzer-Division : Schützen-Regiment (mot) 2 et 304, Panzer-Regiment 3 (I. et II. Abteilung).
- 5. Panzer-Division : Schützen-Regiment (mot) 13 et 14, Panzer-Regiment 31 (I. et II. Abteilung).
- 11. Panzer-Division : Schützen-Regiment (mot) 110 et 111, Panzer-Regiment 15 (I. et II. Abteilung).

56. Panzer-Korps
- 7. Panzer-Division : Schützen-Regiment (mot) 6 et 7, Panzer-Regiment 25 (I. et II. Abteilung).
- 14. Infanterie-Div. (mot.) : Infanterie-Regiment (mot) 11 et 53.
- 36. Infanterie-Div. (mot.) : Infanterie-Regiment (mot) 87 et 118.

TABLE DES TERRAINS



		Clair	Forêt	Lac	Rivière	Ville	Village	Route	Fortifications
Mouvement	Non mécanisés	1 PM	1 PM	interdit	+ 1 PM	1/2 PM	1/2 PM	1/2 PM	sans effet
	Mécanisés	1 PM	4 PM	interdit	+ 4 PM	1/2 PM	1/2 PM	1/2 PM	sans effet
Combat		normal	Décalage – 1 col.	—	Attaquant div. par 2	Décalage – 2 col.	Décalage – 1 col.	normal	Russes défense x 2
Autres effets		—	Bonus interarmes limité à + 1 col.	Gelé (neutralisé) à partir du tour 8	Gelée (neutralisée) à partir du tour 5	Interdit bonus assaut interarmes	Bonus interarmes limité à + 1 col.	—	—

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT

DÉ	RAPPORT DE FORCE (Attaquant/Défenseur) – ←							→ +		
	1/2	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1	10/1
1	3-0	3-0	2-0	2-1	2-1	2-1R	2-1R	1-2	1-2R	1-2R
2	3-0	2-0	2-1	2-2	2-2	1-2	1-2	1-2R	1-2R	0-3R
3	2-0	2-1	2-1	1-1	1-1	1-2	1-2	1-2R	0-2R	0-3R
4	2-0	2-1	2-1	1-1	1-2	1-2	1-2R	0-2R	0-3R	0-4R
5	2-0	2-1	1-1	1-1R	1-2R	1-2R	1-3R	0-3R	0-3R	0-4R
6	1-1	1-1	1-1R	1-2R	1-2R	0-3R	1-3R	0-3R	0-4R	0-4R

Exemples de lecture des résultats :
2-1 = l'Attaquant subit **2** pas de pertes, le Défenseur subit **1** pas de perte;
0-3R = l'Attaquant ne subit aucune perte, le Défenseur subit **3** pas de pertes et se trouve soumis à un recul (**R**)
Au gré de l'Attaquant, un recul **R** peut être remplacé par **1** pas de perte supplémentaire **pour chaque camp**.

TABLE DES RÉSERVES ET REMPLACEMENTS

5. Armee-Korps
1 2 3 4 5

7. Armee-Korps
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

9. Armee-Korps
1 2 3 4 5 6 7 8

40. Panzer-Korps
1 2 3 4 5 6 7 8

41. Panzer-Korps
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

46. Panzer-Korps
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

56. Panzer-Korps
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

16e Armée
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

20e Armée
1 2 3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16 17 18

30e Armée
1 2 3 4 5 6

1re Armée de choc
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

26e Armée
1 2 3 4 5 6 7 8 9

5e Armée
1 2 3 4 5 6 7 8

+ 5 unités à reconstruire 1 2 3 4 5

EFFET DU SOUTIEN SUR LES COMBATS

	Tours 1 à 7	Tours 8 à 10
EM soutenu	Attaque **normale**	Attaque **– 2** colonnes
EM non soutenu	Attaque **– 2** colonnes	Att. **– 2** col. et **non ravitaillé**

	Tours 1 à 10
EM soutenu	Attaque **+ 2** colonnes
EM non soutenu	Attaque **normale**

Ordre de bataille soviétique

16e armée
3e DI de la Garde
8e DI de la Garde
78e DI
108e DI
17e DC
50e DC
4e Brigade blindée
25e Brigade blindée
27e Brigade blindée
28e Brigade blindée

20e armée
3e DI
4e DI de la Garde
20e DI
43e Bde de fusiliers
69e DI
129e DI
173e DI
233e DI
312e DI
331e Bde de fusiliers
352e Bde de fusiliers
24e DC
Bde antichar de Moscou
871e Brigade antichar
Bde indép. de cav.
5e Brigade blindée
9e Brigade blindée
17e Brigade blindée
22e Brigade blindée
58e Brigade blindée
112e Brigade blindée
108e Brigade blindée
124e Brigade blindée
Bde indép. de chars

30e armée
5e DI
101e DI
107e DI motorisée
185e DI
251e DI
256e DI
257e DI
316e DI

1re armée de choc
1re Bde de skieurs
2e Bde de skieurs
3e Bde de skieurs
4e Bde de skieurs
29e Bde de fusiliers
44e Bde de fusiliers
47e Bde de fusiliers
50e Bde de fusiliers
55e Bde de fusiliers
56e Bde de fusiliers
35e Bde de fus.-marins
71e Bde de fus.-marins
28e DI
348e DI
43e DI
46e DC
83e Brigade blindée

26e armée
10e Bde de fusiliers
12e DI
36e DI
37e Bde de fusiliers
40e Bde de fusiliers
133e DI
331e DI
340e DI
354e DI
371e DI
22e Bde de skieurs
146e Brigade blindée

5e armée
32e DI
82e DI
144e DI
151e DI motorisée
19e Brigade blindée
18e Brigade blindée
20e Brigade blindée.

(suite de la page 22, avant l'encart détachable)

le. Le 20 octobre, l'état de siège est proclamé et 500 000 personnes sont réquisitionnées pour participer à la construction de positions fortifiées. Alors que certains éléments du gouvernement ont quitté la ville pour s'installer à Koubichev, à 800 km, Staline — dont des rumeurs annoncent l'arrestation par le NKVD — reste.

Le nouveau commandant du front ouest, Joukov, ne dispose à cette période que de 14 divisions d'infanterie et 16 brigades blindées pour reconstituer une ligne de défense entre les éléments blindés allemands et Moscou.

Octobre, la trêve de la boue

La pugnacité des unités soviétiques, y compris dans les poches de Viazma et de Bryansk, use et ralentit la progression du gros des forces allemandes. A cela vient s'ajouter, à partir de fin octobre, la boue qui freine considérablement l'avance allemande. Le réseau routier en URSS est très peu dense et même « l'autoroute » Moscou-Minsk n'est plus qu'un bourbier. Certains jours, tout mouvement coordonné devient impossible, alors que les arrières se peuplent de partisans formés à partir des armées encerclées.

Fin octobre, le front se stabilise de fait et chacun reconstitue ses forces. Les renforts venus des garnisons sibériennes (une vingtaine de divisions au total) que Staline, informé par l'espion Sorge des intentions japonaises, a décidé de ramener à l'ouest, permettent de reformer des réserves. Le 7 novembre, les troupes soviétiques défilent sur la Place rouge avant de partir pour le front...

Du côté allemand, la conférence d'Orsha du 13 novembre permet de poser les bases de l'ultime attaque visant à conclure la campagne alors que le gel a rendu le terrain plus praticable. Halder, envoyé par Hitler, entend les avis des chefs des groupes d'armées Nord et Sud qui préconisent de prendre les quartiers d'hiver. Au groupe d'armées Centre, sans doute sous l'impulsion ambitieuse de son chef von Bock que les difficultés de la boue n'ont pas refroidi, l'avis est plutôt en faveur d'une reprise de l'attaque vers la capitale, distante alors de 100 km. Ces débats ont lieu alors qu'aucun équipement d'hiver n'a encore été livré. Pourtant le 12 novembre, la température atteint déjà – 12° C. Il est donc finalement décidé de lancer une dernière offensive. Le but est d'encercler Moscou en attaquant sur les ailes avec au sud Guderian, et au nord Reinhardt et Hoeppner. Bien qu'ayant pu récupérer certains renforts pendant la « trêve de la boue », les divisions d'infanterie allemandes sont à 80 % de leur effectif et les unités blindées encore à 50 %. Il reste environ 900 000 hommes au groupe d'armées Centre.

Du côté russe, les renforts se font plus nombreux et si l'armée rouge est encore inférieure en hommes, elle compte déjà plus d'avions dans ce secteur que l'Axe. L'état-major russe anticipe la manœuvre de double enveloppement et renforce ses ailes. De plus, Joukov tient volontairement en réserve des unités à l'est de Moscou pour préparer son contre.

Les Allemands sont alors convaincus que la victoire est proche : *« Bientôt l'anneau sera bouclé. Alors nous occuperons de luxueux logis d'hiver et je t'enverrai de si beaux cadeaux de Moscou que la tante Mine en crèvera de jalousie. »* (lettre du SS Ximan à sa femme le 3 décembre 1941).

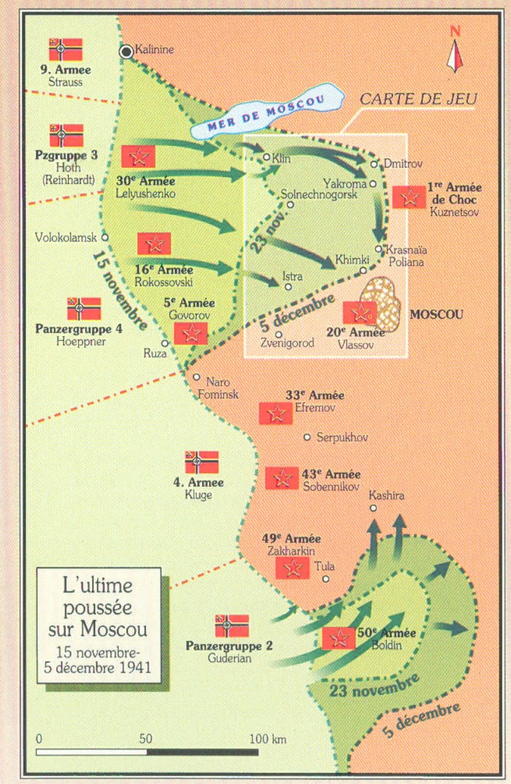
La poussée finale

Le 16 novembre, ce sont aux Soviétiques, sous l'impulsion de Staline qui l'impose à ses généraux, de lancer une contre-offensive partielle à Volokolamsk, mais celle-ci est rapidement repoussée.

Le lendemain, les groupements blindés allemands partent à l'attaque. Au sud, l'offensive de Guderian ne parvient pas à capturer Tula et les divisions du Panzergruppe 2 ne réussissent pas à percer de manière décisive. Le 24 novembre, Guderian, n'étant toujours pas parvenu à neutraliser le verrou de Tula, stoppe son offensive. Pire, la 112e division d'infanterie craque sous l'attaque d'unités blindés soviétiques équipées de T-34. C'est une des premières déroutes de la Wehrmacht.

Alors qu'au centre, la 4e armée reste l'arme au pied, au nord du dispositif, les Panzergruppe 3 et 4 finissent par repousser, après de durs combats, les 16e et 30e armées soviétiques au nord. Solnechnogorsk et Klin tombent le 24 novembre. Les Russes tentent des contre-attaques infructueuses pour reprendre ces villes. Le 25, la division SS Reich approche d'Istra qui tombe le lendemain. Le Kremlin n'est plus qu'à une trentaine de kilomètres. La pince sud s'étant brisée, les derniers espoirs de prendre Moscou reposent maintenant sur la pince nord, qui va se rabattre directement vers la ville.

Toutefois, la passivité de von Kluge et de sa 4e armée au centre ne permet pas de fixer assez d'unités russes, qui en profitent pour se reporter plus au nord. Le parallèle avec la bataille de la Marne est saisissant puisque, ici aussi, tout près du but et alors que l'ennemi vacille, le manque de coordination des généraux allemands hypothèque la victoire.



Malgré tout, le 29 novembre, la 7. Panzer-Division pousse jusqu'au canal Moscou-Volga et s'empare de Yakroma en établissant une tête de pont à l'est du canal. La 1re armée de choc réagit alors et force les Panzer à quitter cette tête de pont. Le débordement de Moscou par le nord restant impossible, les derniers efforts portent vers Krasnaïa Poliana que la 2. Panzer-Division atteint le 2 décembre, à moins de 20 km de la capitale.

Dans le secteur d'Istra, la progression s'est ralentie mais, sur la droite, la 4e armée finit par attaquer le 1er décembre face à un front russe relativement dégarni. Elle progresse jusqu'à Bourzevo le 2 décembre. Le même jour, une avant-garde atteint Khimki. La Wehrmacht n'ira pas plus loin.

La température tombe en dessous de – 25° C à cette époque et les véhicules allemands n'ont toujours pas de lubrifiants d'hiver. Les moteurs tournent plus longtemps pour ne pas risquer le gel. Les soldats s'équipent comme ils peuvent et les bottes de fortune fourrées à la paille gênent la marche. *« J'aperçois un panneau : Moscou 18,5 km. Nous ne réussirons pas à avancer même d'un kilomètre, la résistance russe est trop forte. »* (G. von Schrodeck, sous-officier à la 11. Panzer-Division, le 2 décembre).

Le contre soviétique

Von Bock a compris lui aussi et réclame l'arrêt de l'offensive. Du fond de la Prusse orientale, Halder lui répond : *« la meilleure défense est de s'en tenir à l'attaque ! »*. Le haut commandement allemand voit les unités se rapprocher sur la carte et ignore que le pire est à venir. Le 5 décembre, il fait – 38° C. Le lendemain, Joukov attaque sur 320 km de front avec des réserves fraîches.

Les Allemands sont rapidement bousculés et, le 7 décembre, les Russes approchent de Klin. La 1. Panzer-Division est encerclée (c'est la première fois de la guerre) dans la ville le 8, mais réussit à percer pour se dégager et Klin tombe le 15. Solnetchnogorsk est reprise le 11 ainsi qu'Istra.

La première offensive d'hiver soviétique vient de débuter. Elle se terminera en février sans avoir réussi à briser le groupe d'armée Centre qui échappera de justesse à l'encerclement. Joukov a bien utilisé ses réserves et réussi à surprendre les Allemands. Le mythe de l'invicibilité de la Wehrmacht est brisé.

La guerre sur deux fronts débute, d'autant plus que le 11 décembre, Hitler déclare la guerre aux Etats-Unis. En quelques jours, l'Allemagne est passée d'une possibilité de victoire totale à sa première défaite, face à des Alliés plus nombreux et plus confiants. Cette défaite montre aussi que la griserie des victoires passées a commencé à déconnecter le haut-commandement allemand des réalités. Le 15 décembre, les équipements d'hiver ne sont toujours pas livrés et, les jours suivants, le matériel mettra plus de temps à arriver car les cheminots demandent une pause pour Noël ! Dans les esprits comme dans son économie, l'Allemagne n'est pas encore en économie de guerre. Il faudra le désastre encore plus grand de Stalingrad, là aussi imputable à de graves erreurs stratégiques, pour que le Reich se place enfin en situation de guerre totale. ❐

PARTIE COMMENTEE

ASSAUT SUR LA CRETE !

LE 20 mai 1941, les parachutistes allemands de la 7. Flieger-Division sautent sur la Crète et s'emparent de l'île après dix jours de combat épique. L'une des meilleures simulations de cette opération est *Operation Mercury*, édité par GMT. Nous vous proposons ici une partie commentée de ce jeu, qui met en valeur la stratégie des deux joueurs.

Par Luc OLIVIER
Avec la participation d'Hervé SENUT

Operation Mercury, paru en 1992, couvre les opérations terrestres, navales et aériennes de la bataille pour la Crète. La partie présentée ici se joue sur le scénario 6, qui simule l'ensemble des opérations. L'objectif global du joueur allemand est d'occuper l'île en limitant ses pertes et de détruire le plus grand nombre d'unités et de navires adverses (riches en points de victoire). Pour sa part, l'Allié cherchera à infliger de lourdes pertes à son adversaire avant de rembarquer le maximum de troupes. L'évacuation est obligatoire dès que l'Allemand occupe la majorité de l'île, les troupes non-évacuées étant alors comptées comme des pertes.

La stratégie du joueur allemand

Pour s'emparer de la Crète, le joueur allemand devra très vite, grâce à la surprise et avec sa seule force aéroportée, occuper les terrains d'aviation, puis renforcer les paras avec des bataillons alpins. La planification de l'opération est la suivante :

– le 20 au matin, le Fallschirmjäger-Regiment (FJR) 3 sera parachuté autour de Galatas pour contenir les Anglais massés autour de Suda, seul véritable port de l'île. Le Sturmregiment s'emparera de l'aérodrome de Malème dans une opération choc, comme au canal de Corinthe. Puis les deux unités captureront Suda et Canea en détruisant les forces ennemies ou en empêchant leur retraite.

– l'après-midi, le FJR 2 attaquera Rétimo et son aérodrome, tandis que le FJR 1 aura pour mission la capture d'Héraklion, capitale de l'île, et de son aéroport. Puis ces deux unités feront mouvement vers les ports mineurs du sud et de l'est.

– la 5. Gebirgsjäger-Division, transportable par mer et par air, permettra de renforcer efficacement les parachutistes, suivant les besoins.

La défense de l'île

En vue de défendre la Crète, les troupes anglaises sont entièrement positionnées en prévision d'une invasion amphibie, un placement imposé par la règle. La défense se répartit d'est en ouest comme suit :

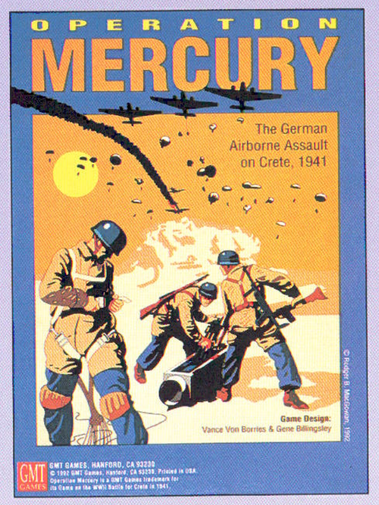
– à Héraklion, une brigade anglaise (la 14e), renforcée par un bataillon australien et quatre bataillons grecs, est installée sur deux lignes entre la ville et l'aéroport, face à la mer.

– à Rétimo, la 19th Australian Infantry Brigade est disposée par bataillons échelonnés sur la côte. L'aérodrome est fermement tenu par deux bataillons australiens et deux régiments grecs.

– sur le secteur Malème-Suda-Canea, la 2nd New-Zealand Division positionne ses trois brigades entre Canea et l'aérodrome de Malème, toujours face à la mer, l'aérodrome étant légèrement défendu. Un ensemble de troupes britanniques, de la taille d'une brigade, comprenant des Royal Marines et des troupes de service, protège la baie de Suda et ses environs.

Un placement obligé

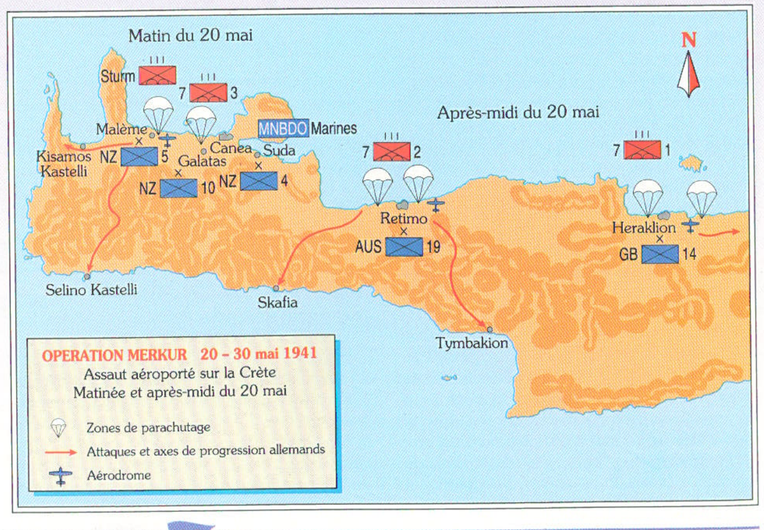
Les joueurs des deux camps ne peuvent qu'approuver ces dispositions, vu que le placement initial est imposé. Seul le joueur allemand influera sur l'arrivée de ses renforts, suivant les dates de capture des aérodromes et les besoins locaux. L'objectif est de permettre au plus vite l'arrivée des précieux renforts et donc de s'emparer d'au moins un aérodrome avant le deuxième jour, date limite de la dotation initiale en ravitaillement. Chaque zone de saut est isolée et devra se débrouiller seule. L'Anglais va surtout jouer un rôle défensif, toutes ses troupes étant occupées à repousser localement les paras. Il aura ainsi du mal à effectuer de grands déplacements durant la journée à cause des interdictions aériennes et il ne dispose pas de réserve stratégique pour



porter un effort particulier — une partie de ses unités sont même bloquées géographiquement les deux premiers jours.

Objectif Malème (20 mai)

Le 20 mai 1941 au matin, après un bref et inefficace bombardement aérien, les Fallschirmjäger sont largués. Quelques paras atterrissent dans la Méditerranée, le reste — faiblement dispersé — se regroupe rapidement et se dirige vers ses objectifs. Les choix allemands sont limités car le point de largage est imposé à l'hexagone près, et le succès d'un parachutage dépend d'un d10, modifié suivant le terrain, le type d'unité larguée et les ennemis à proximité. Le résultat peut entraîner une dérive (plutôt vers le sud-est, mais aussi dans la mer !), une dispersion à l'atterrissage (mouvement interdit et combat diminué) voire un pas de perte (toutes les compagnies paras possèdent deux niveaux de pertes). Seules les troupes ayant bien atterri peuvent bouger d'une case mais toutes peuvent attaquer.



L'aérodrome, assailli par les troupes d'assaut, est encerclé mais un bataillon de Néo-Zélandais résiste à l'attaque. Sur l'aérodrome même, une compagnie néo-zélandaise renforcée d'une batterie de DCA, le tout retranché, sont attaquées par quatre compagnies allemandes. Les Néo-Zélandais n'ont pas cherché à fuir le combat et ils ont même renforcé la défense avec une compagnie de mitrailleurs, plus en retrait. Suite à la dispersion de leur état-major, les Allemands échouent leur test de coordination, ce qui les oblige à donner l'assaut avec seulement deux compagnies et un malus au combat. Au cours du combat, qui dure deux séquences — car les deux camps ont réussi un test d'efficacité —, les Néo-Zélandais gagnent l'initiative et détruisent trois pas de troupes allemandes. Ils perdent pour leur part une demi-compagnie par les tirs allemands. Les Néo-Zélandais n'ont pas été délogés, l'assaut est un échec.

Cet exemple précis illustre la difficulté et la létalité de l'assaut comme mode d'attaque. L'attaquant a intérêt à combiner le maximum de bonus (attaque depuis plusieurs hexagones, de nuit et avec des chars pour l'Allié) et réunir une forte puissance de feu. Un bombardement aérien et terrestre préalable est utile car il peut, en plus de détruire des troupes, fatiguer le défenseur et réduire ses capacités avant l'assaut. Il existe également un autre mode d'attaque, la manœuvre, que nous présenterons plus loin.

La prise de Galatas

Le FJR 3 s'est posé sans trop de casse aux environs de Galatas, entre la redoutable garnison de Suda et deux brigades néo-zélandaises. Il conforte sa position en réduisant quelques garnisons grecques mais préfère se regrouper pour résister à une éventuelle contre-attaque. La réaction alliée est faible, l'aviation allemande et la surprise initiale ôtent toute possibilité de mouvement. Surtout, pour l'état-major anglais, il s'agit de ne pas se laisser abuser par la diversion parachutiste, qui cache un débarquement massif. Cet état d'esprit se concrétise dans le blocage de la garnison de Suda, imposé par les règles pour les deux prochains jours. Vers 14 h, la deuxième vague est larguée : le 1er régiment est parachuté en deux éléments, l'un vers la capitale, l'autre à l'est de l'aéroport. Fortement dispersés, les paras se regroupent lentement. Le deuxième régiment s'est posé entre Rétimo et son aérodrome, l'assaut commence mais sans grande vigueur. A l'ouest, les troupes larguées le matin emportent l'aérodrome de Malème et menacent Galatas. Sur tous les fronts, les Anglais sont débordés et contraint à l'immobilité mais la défense s'organise tant bien que mal.

Au cours de la nuit, la Royal Navy, qui s'est regroupée pendant la journée, commence ses bombardements, tandis qu'un convoi de ravitaillement part d'Alexandrie pour la Crète. Ce sera le premier d'une incessante navette qui ne s'achèvera qu'avec l'évacuation totale de l'île. Les bombardements navals sont gérés comme les bombardements aériens et, même avec les malus imposés, ils peuvent être redoutables. Tout au long de la bataille, l'équivalent d'un bataillon entier de parachutistes sera ainsi détruit.

Dans les trois secteurs définis par l'attaque allemande, la confusion règne, ce qui favorise les parachutistes, mieux coordonnés et plus efficaces par leur moral et leur pugnacité (notamment les compagnies à deux pas et les QG, avec un excellent potentiel de coordination).

A la moitié de la partie, les Allemands ont

La partie vient de commencer. Au matin du 20 mai, le Sturmregiment saute sur l'aérodrome de Malème, alors que le Fallschirmjäger-Rgt 3 tombe sur le principal regroupement allié, à Suda. Le parachutage est bien groupé dans la zone de saut mais certaines unités allemandes, comme la 10e compagnie du Sturm, doivent combattre dès leur arrivée au sol, dans des conditions difficiles. L'aérodrome sera finalement pris le soir du 20.

atteint leur objectif de capturer un aérodrome. Quelques Néo-Zélandais forment encore une défense solide à proximité de Malème mais une contre-attaque massive n'est plus à craindre. Les deux autres secteurs sont plus disputés, les Alliés peuvent y provoquer des pertes ennemies convertibles en points de victoire. La Luftwaffe, délaissant les navires, s'est concentrée pour soutenir l'action terrestre. Dans le jeu, seul l'Allemand possède une aviation, la RAF étant traité abstraitement. Puissante et efficace, l'aviation allemande peut interdire les mouvements ennemis, repérer et attaquer des navires ou bombarder des troupes terrestres. La DCA peut, au mieux, immobiliser l'aviation pour quelques tours. Avant chaque mission, les groupes d'appareils doivent tester leur niveau opérationnel, pour simuler la faible maintenance des aérodromes de l'île. Enfin, ils ne volent pas la nuit, au grand soulagement de l'Allié.

La capture de l'île (21-24 mai)

Le 21 mai voit l'occupation définitive de l'aérodrome de Malème et de ses environs. Les premiers alpins sont posés durant l'après-midi et commencent leur mouvement vers Galatas. Le Fallschirmjäger-Regiment 3, installé défensivement, a isolé deux brigades néo-zélandaises et commence leur réduction. Du côté d'Héraklion, l'Allemand s'est fait repousser avec de lourdes pertes et se replie dans les collines. Sur Rétimo, le poids de la Luftwaffe fait pencher la balance en faveur des paras, qui détruisent l'essentiel de la brigade australienne et s'emparent de l'aérodrome en fin d'après-midi. L'aviation bombarde de la même manière que l'artillerie, avec un bonus pour les Stuka, ce qui rend son action très valable. Elle peut bombarder efficacement trois ou quatre positions, dont les défenseurs seront réduits et fatigués, permettant à l'infanterie de nettoyer facilement le terrain.

Le 22 mai, les environs de Rétimo sont définitivement conquis et le port occupé. La poussée sur Suda et Canea s'intensifie au fur et à mesure de l'engagement des troupes de montagne, mais les Anglais, libérés des contraintes de commandement, contre-attaquent, détruisant deux compagnies de paras imprudemment avancées. L'effort de la journée, poursuivi le lendemain, portera sur Héraklion où le 1er régiment de paras, soutenu par l'ensemble de la Luftwaffe et malgré un manque croissant de ravitaillement, s'empare de la moitié de l'aéroport le matin et de l'autre partie l'après-midi. La chute du terrain met un terme à la résistance ennemie dans le secteur.

Le 23 voit également le début de l'attaque de la ligne défensive anglaise devant Canea. Face à un allié concentré sur un puissant front, l'Allemand doit faire de même et le renfort alpin est alors essentiel. Lorsqu'une attaque regroupe de puissants moyens et que la coordination le permet, le combat de manœuvre est nécessaire. Précédé d'un bombardement qui adou-

Les jeux opérationnels de GMT

Operation Mercury est un jeu plutôt tactique par son échelle : un pion vaut une compagnie, l'hexagone mesure 1,5 km et trois tours représentent une journée. La carte montre quasiment toute la Crète, avec malheureusement une longueur dépassant les 1,50 m. Le système de jeu terrestre est bien rodé, *Operation Mercury* étant en effet le quatrième jeu publié par GMT à l'utiliser, après *Silver Bayonet*, *Operation Shoestring* et *Airbridge to victory*. Il repose sur trois principes :

— la possibilité de refuser un combat, en réussissant un test sous le niveau d'efficacité des unités, si les conditions sont remplies.

— l'intervention d'une réserve tactique défensive, toujours par un test, pour renforcer un combat déclaré.

— le choix entre deux modes de combat : manœuvre ou assaut. L'un va privilégier le recul et la fatigue, l'autre les pertes (mais pour les deux camps).

Operation Mercury ajoute le concept de coordination des attaques, testée sur le niveau des états-majors, et qui peut ruiner un combat, même le mieux conçu, par un mauvais jet de dé.

cit la défense, il peut être lié à un assaut mais permet surtout de faire attaquer plus de six compagnies ensemble et il est moins meurtrier pour l'attaquant. De plus, un bombardement de soutien, une attaque concentrique ou une défense fatiguée permettent d'obtenir des bonus au dé. Enfin, suivant l'efficacité des troupes, l'attaque peut être plus puissante, ce qui favorise les parachutistes, véritables troupes d'élite. L'assaut de la ligne anglaise s'effectue par ses deux extrémités : les troupes de montagne progressent le long de la côte et les paras par les collines, pour déborder la défense. Les Anglais reculent constamment, subissant de lourdes pertes et Canea est abandonnée dans la nuit.

La journée du 24 mai voit la poursuite de la retraite alliée. Des détachements allemands partent occuper les ports du sud de l'île, tandis que l'ensemble de la défense de Suda, sous la pression allemande, abandonne la lutte pour se replier vers Skafia, au sud. Au cours de la nuit, l'ordre d'évacuation générale est donné, permettant aux troupes du Commonwealth d'abréger leur calvaire. Les Allemands, fatigués et bloqués par quelques éléments retardateurs, ne peuvent empêcher le repli.

La bataille terrestre pour la Crète, dans la réalité comme dans le jeu, se joue essentiellement sur la possession du premier aérodrome. La prise de celui de Malème a permis le dégagement du FJR 3 et l'intervention des troupes de montagne, ce qui a provoqué à terme la chute de Suda. L'engagement massif de la Luftwaffe a maintenu la pression nécessaire pour favoriser les paras et capturer les deux autres terrains. L'Anglais, immobilisé et moins puissant (en force pure et niveau d'efficacité), n'a rien pu faire et ses quelques contre-attaques, mal coordonnées et bloquées par d'habiles replis ou renforcements tactiques adverses, l'ont finalement affaibli. Seule sa marine, peu inquiétée par la Luftwaffe, a détruit quelques unités. L'évacuation, seule façon d'arrêter le carnage, est arrivée à temps.

La Royal Navy durement engagée

La dernière phase du jeu est aéronavale, l'aviation allemande bombardant les navires tandis que la marine anglaise évacue et protège ses convois. Au cours des quatre derniers jours, les avions vont attaquer sans relâche la Royal Navy, coulant trois croiseurs antiaériens, six destroyers et un transport. Face à des Task Forces intactes, les attaques sont souvent difficiles, mais les munitions diminuent vite suite au harcèlement incessant de toute la force aérienne allemande et les bombardements portent leurs fruits.

La journée du 26 marque le plus gros succès allemand. Après un repérage réussi, 500 chasseurs et bombardiers fondent sur deux croiseurs et six destroyers. L'attaque, mal coordonnée, force l'Allemand à attribuer des cibles à tous ses avions avant de commencer l'action. La DCA anglaise, bien garnie en munitions, repousse les 4/5 des appareils — surtout les chasseurs et les gros bombardiers —, mais deux groupes de Stukas et un de Dornier-17 touchent leurs cibles coulant un croiseur et un destroyer, et endommageant l'autre croiseur. Devant la terrible menace, les artilleurs ont consommé beaucoup de munitions : la prochaine protection antiaérienne sera plus faible. Cette Task Force, ralentie par le navire avarié, est de nouveau détectée l'après-midi et attaquée par la Luftwaffe. La DCA ne parvient à repousser que quelques avions et le second croiseur et trois destroyers sont coulés. Pour faire face à la menace aérienne, le joueur anglais déplace ses flottes cachées et mélangées à des leurres. Il parvient ainsi à rester parfois sous couvert de sa chasse ou agir de nuit mais cela ne suffit pas toujours pour survivre.

Victoire allemande

Le 25 mai dans la nuit, les derniers Anglais quittent l'île et parviennent, après ponction allemande, à rejoindre Alexandrie. En tout, l'équivalent d'une brigade a pu être sauvé. Au petit matin du 26 mai, après destruction des dernières milices grecques, la Crète est entièrement allemande. Le joueur allemand a perdu la moitié de sa force parachutiste mais il occupe la totalité de l'île. De son côté, le joueur anglais a subit 90% de pertes et dix navires ont étés coulés. Le résultat, en terme de jeu, est une victoire allemande substantielle.

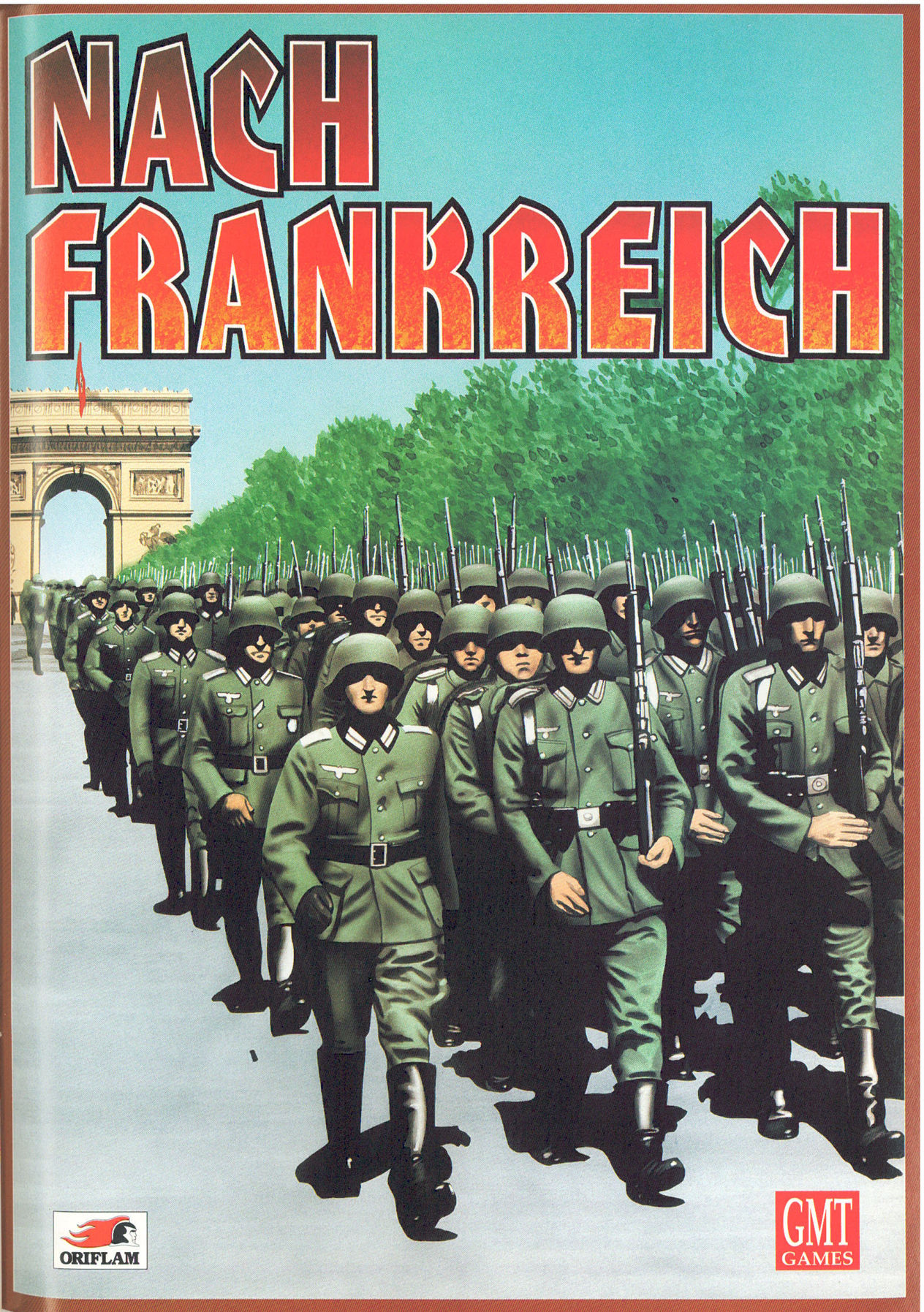
En fait, très rapidement dans la partie, la victoire allemande n'a plus été mise en doute, l'aérodrome de Malème étant trop peu défendu. L'Anglais n'a eu aucune chance de contre-attaquer les paras pour les détruire, il a tout juste pu les réduire. La Luftwaffe, plus puissante que la Royal Navy, permet réellement de soutenir un effort et c'est elle qui a rendu possible la capture d'Héraklion et de Rétimo.

Operation Mercury est une superbe simulation de la bataille de Crète mais un jeu finalement assez peu équilibré. Des options sont là pour aider les deux camps, notamment le déblocage de la garnison de Suda mais elles sont insuffisantes. En fait, seul un déploiement libre des deux camps pourrait peut être changer la conclusion et rendrait alors la partie bien plus rude pour le joueur allemand. ❐

CIEL DE BATAILLE par Batisse

ENFER OU PARADIS, QUELLE IMPORTANCE? DE TOUTE FAÇON VOUS ALLEZ ENTRER DANS LA POSTÉRITÉ!
HA OUI?
RAPPELEZ-VOUS DE LA CAMPAGNE D'ITALIE, DU SOLEIL D'AUSTERLITZ...
C'EST VRAI ÇA! AUSTERLITZ... QUELLE STRATÉGIE INOUBLIABLE, UN PIÈGE DIABOLIQUE... UNE LEÇON INCROYABLE! JE SUIS LE PLUS GRAND!
JE VAIS ENTRER DANS L'HISTOIRE! ON GLORIFIERA MA STRATÉGIE, ON ÉTUDIERA MES TACTIQUES, ON ÉCRIRA DES LIVRES ENTIERS SUR MES VICTOIRES! AUSTERLITZ, IENA, FRIEDLAND... PEUT ÊTRE MÊME EN FERA T-ON DES JEUX!!
TOC TOC
BIEN VOYONS!
©BATISSE 96 - W.I.3
LE PEUPLE SERA TRANSI D'ADMIRATION LES HAGIOGRAPHES ME PORTERONT AUX NUES
ON ÉDIFIERA DES MONUMENTS A MA GLOIRE!!
AUSTERLITZ

NACH FRANKREICH



ORIFLAM

GMT GAMES

SCENARIO

FACE AUX LEGIONS !

La première victoire d'Hannibal en Italie

EN 218 avant J.-C., le général carthaginois Hannibal, à la tête d'une petite armée aguerrie, débouche des défilés des Alpes dans la plaine du Pô. Son extraordinaire épopée italienne, qui durera 15 ans, commence par la victoire de la Trébie. Nous vous proposons ici un scénario consacré à cette bataille, selon la règle *DBM*.

Par Jean-Philippe Imbach
Photos Olivier Saint-Lot

Après une escarmouche de cavalerie victorieuse sur le Tessin, à la mi-novembre, Hannibal doit absolument obtenir une victoire décisive sur les légions romaines, cela pour raffermir la foi chancelante des tribus gauloises de Cisalpine, ses alliés, et établir une base solide en Italie du nord…

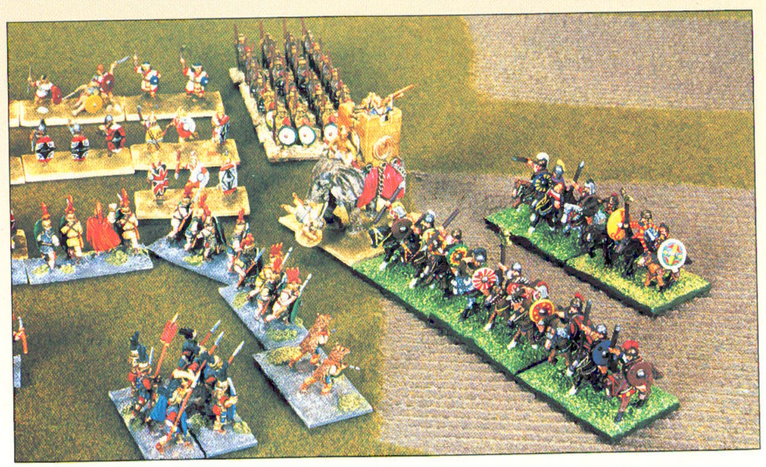
L'aile droite romaine en difficulté ! Attaqués de front et de flanc, les légionnaires, malgré le secours des triaires au premier plan, sont en mauvaise posture. D'autant plus que la phalange africaine n'a pas encore donné…
(Figurines Chariot et Donnington, peinture Eric Buick, Robert Tison et Claude Chenuil)

Justement, non loin de la Trébie, un affluent méridional du Pô, se trouvent deux armées consulaires ; l'un des généraux, Publius Cornelius Scipio, blessé lors du combat du Tessin, se méfie et conseille de rester prudemment à l'abri du camp fortifié en attendant des renforts. Par contre, Tiberius Sempronius Longus a hâte d'en découdre. Hannibal, fin psychologue et maître dans l'art de l'embuscade, décide de provoquer les Romains et d'endormir leur méfiance : il déploie ses troupes sur un terrain dégagé, où il semble qu'aucun piège ne soit possible… tout en cachant dans le lit broussailleux d'un ruisseau, bien à l'écart du champ de bataille, une force d'élite de 1 000 cavaliers numides et 1 000 fantassins, sous les ordres de son jeune frère Mago. Malgré l'heure matinale, Hannibal a veillé à ce que tous ses hommes aient pris un repas chaud et se soient protégés du froid vif en s'enduisant le corps d'huile.

La légion manipulaire en position, juste avant le choc avec les Carthaginois. En première ligne, les vélites vêtus de leur peau de loup, suivis des hastaires, puis des principes, ces deux derniers armés du pilum; en dernière ligne, l'ultime réserve, les triaires, vétérans armés de la lance.
(Figurines Chariot, peinture Robert Tison)

Le piège d'Hannibal

Le Carthaginois envoie ensuite des troupes légères pour harceler et provoquer les Romains. Le résultat ne se fait pas attendre : l'armée ennemie, sans même prendre le temps de se sustenter, quitte ses cantonnements et se forme en bataille face aux Carthaginois. Le déploiement latin est des plus classiques, on pourrait même dire qu'il manque cruellement d'originalité : les quatre légions de citoyens romains (16 000 hommes) au centre sont encadrées



Les quelques données numériques fiables concernant la bataille de la Trébie sont regroupées dans l'article. Pour obtenir les effectifs en figurines, j'ai choisi un rapport d'environ 1/125 (au lieu du classique 1/60) et essayé de faire preuve de logique et de bon sens pour déduire la composition des troupes, en m'appuyant en particulier sur les batailles plus documentées du lac Trasimène et de Cannes. Considérez ce qui suit comme des propositions et suppositions.

L'armée carthaginoise

A répartir équitablement entre les deux ailes :

• 2 généraux	R/Cv (O)
• 12 cavaliers gaulois	I/Cv (O)
• 6 cavaliers espagnols	I/Cv (O)
• 12 cavaliers numides	I/LH (O)
• 2 éléphants	I/El (I)
• 12 phalanges africaines	R/Sp (O)

Au centre :

• 1 général-en-chef	R/Cv (O)
• 20 scutarii ibères	I/Ax (S)
• 20 guerriers gaulois	I/Wb (F)
• 24 javeliniers	I/Ps (S)
• 8 frondeurs baléares	I/Ps (O)

Pour les javeliniers, vous pouvez aligner des *caetrati* espagnols, des Numides, des Maures, des Lybiens — avec leur coiffure caractéristique « à la Iroquois » — et même quelques Celtes.

En embuscade :

• 1 général	R/LH (O)
• 3 cavaliers numides	I/LH (O)
• 4 Scutarii ibères	I/Ax (S)

L'embuscade obéit aux règles normales des marches de flanc, mais elle arrive sur le bord de table **arrière** des Romains.

Les légions romaines

Deux consuls :

• 1 général-en-chef	R/Cv (O)
• 1 général allié	R/Cv (O)

Chaque consul commande deux légions romaines et deux alliées. A cause du manque de coopération chronique entre consuls, l'un est classé comme allié.

La bataille de la Trébie

Scénario DBM en 15 mm

Quatre légions romaines, au total :

• 16 vélites	R/Ps (I)
• 10 hastaires	R/Bd (O/F)*
• 10 principes	R/Bd (O/F)*
• 6 triaires	R/Sp (O)*

Quatre légions alliées, au total :

• 10 vélites	R/Ps (I)
• 14 hastaires	R/Bd (O/F)*
• 14 principes	R/Bd (O/F)*
• 6 triaires	R/Sp (O)*

Par rapport aux romaines, les légions alliées sont généralement plus grosses, mais la proportion de vélites y est moindre.

* Les Romains combattent le ventre creux ; pour représenter cet handicap, les triaires sont (O) au lieu de (S) et les hastaires et principes comptent comme des (F) au combat seulement (dans les autres cas, ils restent [O]).

Aile gauche :

• 1 général	R/Cv (O)
• 7 cavaliers alliés	R/Cv (O)

Aile droite :

• 1 général	R/Cv (O)
• 2 cavaliers romains	R/Cv (O)
• 2 cavaliers gaulois	I/Cv (O)
• 6 gaulois	I/Wb (F)

Les effectifs et la composition des Gaulois pro-romains nous sont totalement inconnus.

Déploiement

Vu le nombre important de figurines présentes, la table de jeu fait 1,20 m sur 2,40 m au lieu du classique 1,80 m. Il faut assez de place pour le double enveloppement carthaginois !

Le Romain est le défenseur ; sa première ligne d'infanterie (les vélites) prend place au milieu de la table. Le Carthaginois, l'attaquant, se met en place normalement (dans les 300 pas de son propre bord de table). Le terrain est d'une simplicité biblique : plat et sans aucun obstacle ! Pour les courageux, vous pouvez jouer avec les règles concernant la neige… Les bagages des deux camps sont hors table.

Les huit légions se déploient suivant leur schéma habituel : sur quatre lignes — vélites en tête, suivi des hastaires, principes et triaires. Chaque ligne doit être espacée de la précédente d'au moins la largeur d'un socle (4 cm) et d'au plus 200 pas. Pour une double armée consulaire, comme c'est le cas à la Trébie, les quatre légions romaines occupent le centre du champ de bataille, avec deux légions latines au centre gauche et les deux dernières au centre droit.

Conditions de victoire

La partie est automatiquement gagnée par le Romain s'il parvient à tuer Hannibal, sinon les règles habituelles s'appliquent. Notez cependant qu'un résultat autre qu'un triomphe carthaginois est une victoire morale romaine, la situation stratégique du carthaginois devenant des plus précaires.

Pour avantager le Romain :

– un peu : l'embuscade de Mago échoue ; ses troupes ne participent pas du tout à la bataille ;

– raisonnablement : les légions sont bien préparées, les pénalités dues à la faim disparaissent ;

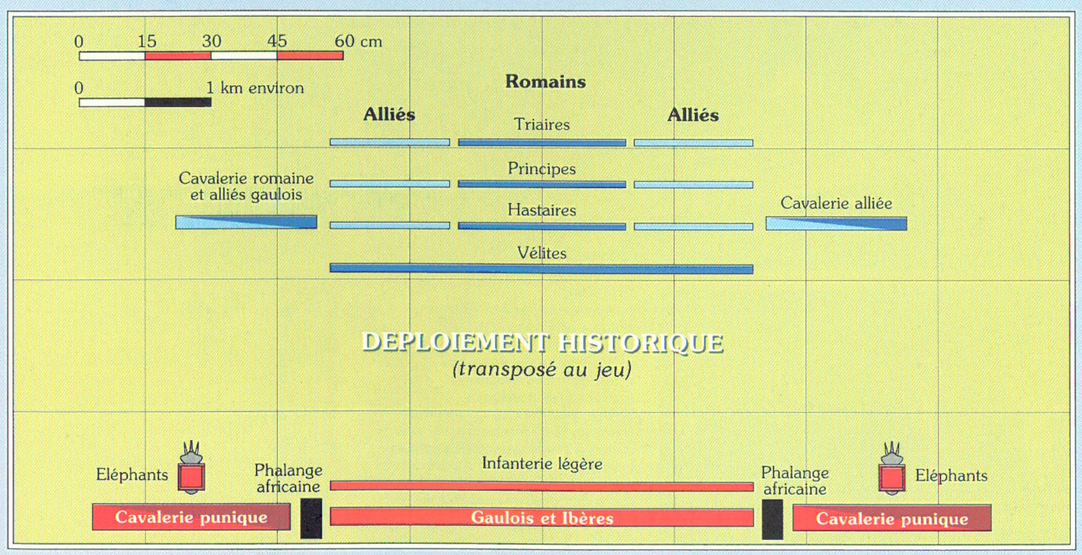
– beaucoup : aucune contrainte de déploiement pour le Romain (les légions ne sont plus obligatoirement sur quatre lignes) ; suivre les règles de déploiement d'un défenseur « normal » (ie dans les 600 pas de son bord de table).

Pour avantager le Carthaginois : est-ce bien nécessaire ?

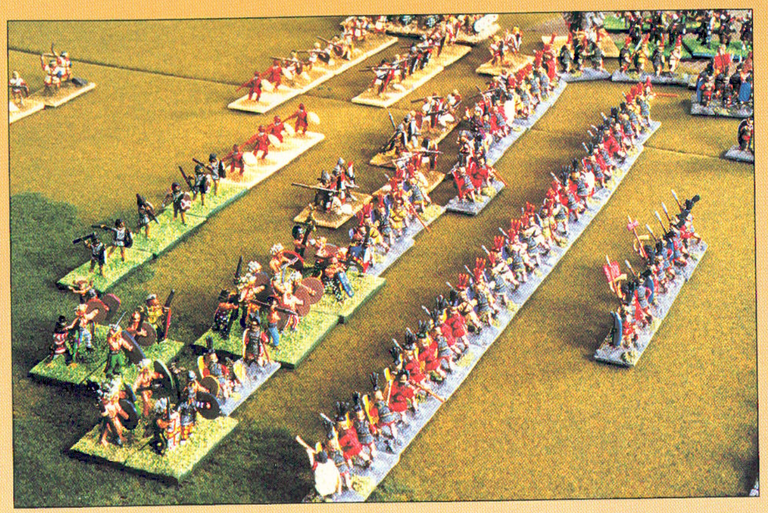
En budget, en comptant les Bd (O/F)* à 5 points au lieu de 7, cette reconstitution oppose 642 points à 532, avec bien entendu l'avantage aux Carthaginois. Avec des Romains mieux nourris, ils passent devant avec 652.

Notez enfin que les deux armées ne respectent pas les listes d'armées WRG à la lettre, car la plupart des maxima sont allègrement dépassés, comme d'habitude lors des reconstitutions historiques. ❐

Remerciements à Claude Chenuil, Yves Prélot et XF pour leur aide efficace.



(© Vae Victis 1995 Infographie Jean-Louis



Les premières lignes d'infanterie lourde au contact : guerriers gaulois et *scutarii* espagnols font face aux hastaires.
(Figurines Chariot et Donnington, peinture Robert Tison et Eric Buick)

par celles des alliées (20 000 légionnaires). Chaque légion est dans sa formation habituelle, en quatre lignes où se succèdent vélites, hastaires, principes et triaires [1]. Sur l'aile gauche prennent place 3 000 cavaliers alliés ; à droite, le reste de la cavalerie — 1 000 Romains — et les quelques alliés gaulois de la tribu des Cenomans.

Face aux redoutables légions et à leur technique de combat éprouvée, Hannibal sait qu'il n'a aucune chance lors d'un choc frontal. Il décide donc de fixer le centre romain, détruire les ailes en utilisant la supériorité punique en cavalerie et se rabattre ensuite dans le dos des légions sans défense ; une intervention opportune de Mago sur les arrières romains ne pouvant qu'accroître le désordre et la confusion…

Pour ce faire, Hannibal dispose de 30 000 fantassins, dont un tiers de Gaulois. Il déploie ses Espagnols et ses alliés gaulois au centre. Double avantage : d'une part cela flatte l'orgueil celte de se trouver à la position d'honneur, où ils peuvent donner libre cours à leur sport favori, la charge impétueuse ! D'autre part, Hannibal économise ses maigres et précieuses troupes africaines.

Une ligne d'infanterie légère couvre le front de cette infanterie « lourde ». Sur les ailes, Hannibal répartit équitablement ses 10 000 cavaliers — 3 000 Numides, 2 000 Espagnols et 5 000 Gaulois —, ses 37 éléphants et son infanterie de choc, la phalange africaine.

Des Espagnols, cavalerie et *scutarii*, encadrent ce pachyderme carthaginois en train de s'acharner sur un pauvre vélite romain.
(Figurines Donnington, éléphant Minifigs transformé et peint par Eric Buick)

Ci-contre.
La cavalerie légère numide, troupe sans équivalent à l'ouest du bassin méditerranéen, donnera maintes fois l'avantage aux armées puniques. Rome parviendra cependant à soustraire une partie de ces tribus à l'influence carthaginoise : lors de la rencontre décisive de Zama, la supériorité de la cavalerie « romaine » devra beaucoup à la présence de ces redoutable combattants.
(Figurines Chariot, peinture Robert Tison)

Répétition avant Cannes

La bataille se déroule exactement comme prévu. Après un combat de tirailleurs, les infanteries « lourdes » en viennent aux mains ; dans le même temps, les deux ailes romaines ploient et rompent sous le nombre, laissant le centre exposé. Il ne reste plus qu'à tailler du Romain. L'armée italienne se désintègre, se désagrège… De nombreux fuyards se noient dans la Trébie en crue. Seuls 10 000 légionnaires sortent vivants de cet enfer en perçant le centre carthaginois et en se repliant à marches forcées vers Plaisance. Les pertes puniques sont faibles, principalement des Gaulois, d'ailleurs considérés comme de la « chair à pilum » par les Carthaginois.

Prêt à marcher sur Rome

Hannibal n'est peut être pas encore aux portes de Rome [2], certes, mais il vient de franchir victorieusement celles de l'Italie. En cette matinée de décembre, le triomphe de la Trébie établit le prestige de Carthage parmi les tribus celtes et, à court terme, permet à Hannibal et à ses troupes d'hiverner en toute quiétude dans la plaine du Pô.

Ce premier succès significatif des armes puniques sur le sol italien marque le début d'un long conflit où Hannibal fera preuve de ses qualités de fin diplomate et de grand capitaine, infligeant de mémorables défaites à Rome. Ironie du destin, seize ans plus tard, à Zama, Scipion, dit l'Africain, vengera son père, le Publius Cornelius Scipio du Tessin et de la Trébie, en infligeant à Hannibal une défaite irrémédiable. Mais ceci est une autre histoire… ❐

1. Nous vous faisons grâce, pour cette fois, d'un cours sur le fonctionnement de la légion manipulaire…

2. Allusion à l'expression *« Hannibal ad portas »* (Hannibal est aux portes), lancée après la bataille de Cannes, deux ans après la Trébie, où Rome ne fut jamais aussi près de tomber aux mains du Carthaginois.

La Trebbia

L'aube d'un jour sinistre a blanchi les hauteurs.
Le camp s'éveille. En bas roule et gronde le fleuve
Où l'escadron léger des Numides s'abreuve.
Partout sonne l'appel clair des buccinateurs.

Car malgré Scipion, les augures menteurs,
La Trebbia débordée, et qu'il vente et qu'il pleuve,
Sempronius Consul, fier de sa gloire neuve,
A fait lever la hache et marcher les licteurs.

Rougissant le ciel noir de flamboîments lugubres,
A l'horizon brûlaient les villages Insubres;
On entendait au loin barrir un éléphant.

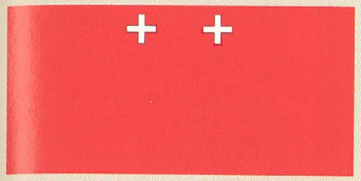
Et là-bas, sous le pont, adossé contre une arche
Hannibal écoutait, pensif et triomphant,
Le piétinement sourd des légions en marche.

Extrait des *Trophées* (1893)
José Maria de Heredia (1842-1905)

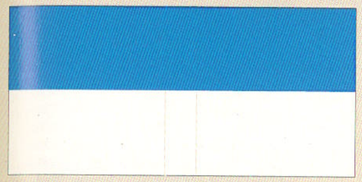
DRAPEAUX ET BANNIERES DES GUERRES D'ITALIE 1500-1525

Cette planche d'illustrations que nous vous proposons vient en complément de l'article sur les guerres de la Renaissance (*Vae Victis* n° 2) et du Jeu « Marignan » (*Vae Victis* n° 3). Ces bannières et drapeaux sont immédiatement utilisables après découpage pour les figurines en 25 et 15 mm. Vous pouvez représenter des unités suisses, françaises et espagnoles ayant combattu durant cette période en Italie du nord.

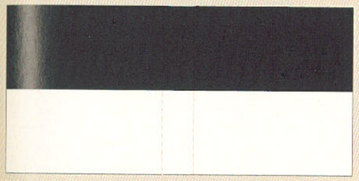
Bannière d'Uri



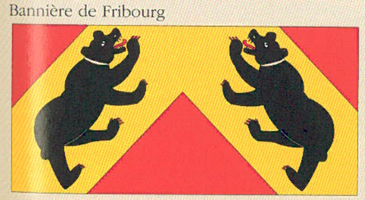
Bannière de Schwitz



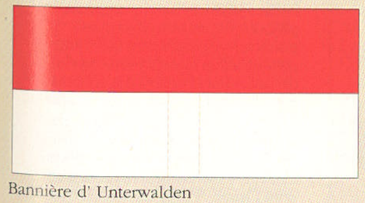
Bannière de Lucerne



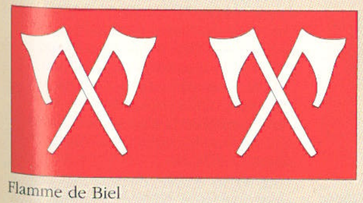
Bannière de Fribourg



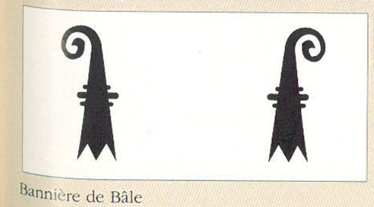
Bannière de Berne



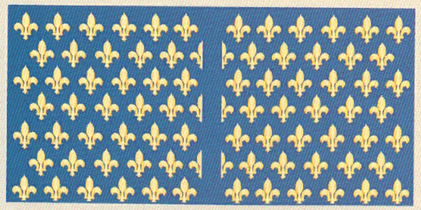
Bannière d' Unterwalden



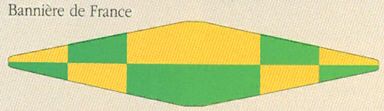
Flamme de Biel



Bannière de Bâle



Bannière de France

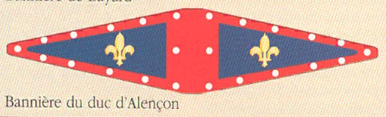


Bannière de Trivulce, maréchal de France

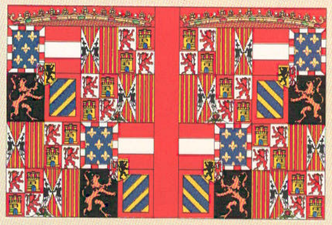
Bannière de François I[er]

Bannière de Genouillac, maître de l'artillerie

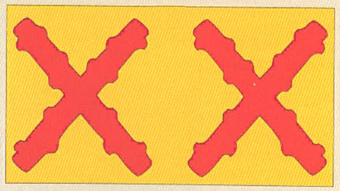
Bannière de Bayard



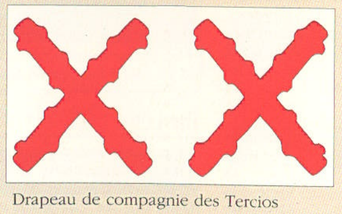
Bannière du duc d'Alençon



Bannière de Charles Quint

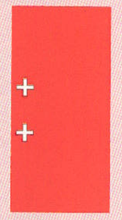


Drapeau de compagnie des Tercios

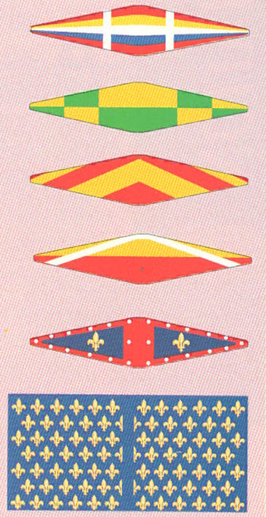


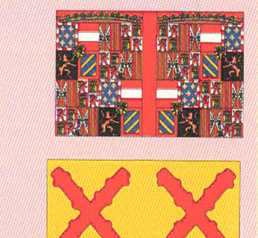
Drapeau de compagnie des Tercios

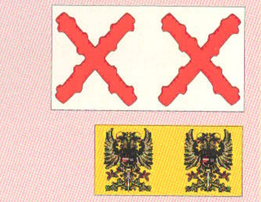
Bannière du Saint-Empire

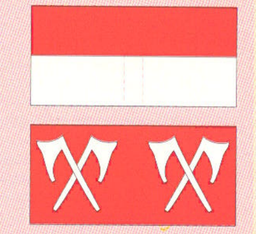


Drapeaux et bannières 25 mm









Drapeaux et bannières 15 mm

Nous n'avons pu vous donner ici tous les cantons suisses ayant participé aux grandes batailles des guerres d'Italie, et l'échantillon représenté restera donc significatif. Les dimensions des emblêmes ne sont pas, à cette époque et pour toutes les parties en présence, réglées par des textes précis, nous en somme réduits souvent aux hypothèses logiques.

Les couleurs de François I[er], sont données ici par sa bannière personnelle qui n'est pas fleur-delysée.

Les batons noueux de Bourgogne ont été utilisés par les *Tercios* espagnols. Charles Quint ayant hérité du duché de Bourgogne. ❐

Dessins © Vae Victis J. M. Mongin.

NOUVEAU !

Sur le front de l'édition : LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Par Théophile MONNIER

APRES une première moitié d'année qui a vu une avalanche de nouveautés, les éditeurs marquent la pause de l'été. Mais les annonces de parutions pleuvent de toutes part !

GMT

Crisis : Sinaï 1973

Très attendu, surtout après la sortie de *Yom Kippour* chez The Gamers tout récemment (voir *VV* n° 3), ***Crisis : Sinaï 1973*** est un produit de premier choix. Simulation à l'échelle opérationnelle — les unités représentent généralement des brigades —, le jeu couvre toute l'offensive égyptienne, lancée le 6 octobre 1973, et le contre israélien.

Les règles, claires et détaillées, sont assez classiques, avec phases de mouvement et de combat suivies d'une possibilité d'exploitation. En une trentaine de pages, elles couvrent les bombardements d'artillerie, la couverture aérienne, le rôle des QG, etc. Si *Sinaï 1973* est plus complexe que *Yom Kippour*, la seule difficulté réelle provient de la présence de plusieurs unités ou capacités spéciales, comme les unités commandos ou amphibies et les sites de missiles SAM. L'ensemble des règles s'assimile remarquablement bien, tout en intégrant des éléments tactiques divers, comme un test de commandement ou l'emploi de réserve avant le combat, le feu défensif anti-char, etc. Cinq scénarios de complexité croissante sont proposés, plus une campagne complète, avec des mécanismes de cessez-le-feu de l'ONU et un soutien logistique soviétique et américain.

Sinaï 1973 fait s'opposer deux armées au style très différent — les Israéliens disposent d'un soutien aérien sans pareil, d'unités blindés puissantes et de commandants plus performants, les Egyptiens ont pour eux un dispositif anti-aérien et anti-char redoutable mais n'ont pas les moyens de conduire une offensive en profondeur. Le mécanisme du jeu, ajouté à l'intérêt propre de cette guerre, donne des parties très attrayantes et disputées. De plus, la carte, qui couvre la zone du canal de Suez et le Sinaï, est l'une des plus réussies qu'il nous a été donné de voir. Dessinée par John Youst, elle est proprement magnifique, avec des teintes très adaptées.

Crisis : Sinaï 1973 : jeu en anglais de complexité moyenne, comprenant 720 pions et une carte. Possibilité de jeu en solitaire.

Les parutions à venir

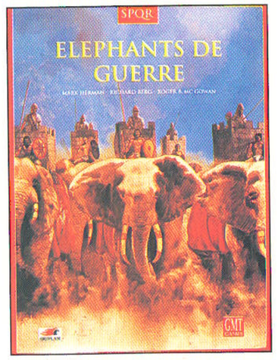
Pour la suite des opérations, GMT fait preuve d'un dynamisme sans faille. Tout d'abord, la série Great Battles of History, victime de son succès méritée, se développe tous azimuts. ***Samuraï*** et ***Alesia*** sont en phase de mise au point. *Samouraï* semble le plus avancé et comprendra quatre batailles de la période de 1560-1600 (ère des Sengoku). Le graphisme devrait être superbe. Le prochain projet est intitulé ***Fall of Rome*** et porte sur la reconquête de l'Italie par l'armée byzantine de Justinien. Enfin, deux extensions de format plus modeste sont annoncées : ***Bellum Galicum***, sur les débuts de César comme chef militaire contre les Helvètes, et ***Hoplites***.

Le projet le plus attendu est certainement ***Bellum***, jeu de cartes antique conçu par le duo de choc, Richard Berg et Mark Herman. Soustitré *le jeu de carte des grands capitaines de l'histoire*, *Bellum* est un jeu de cartes à collectionner dont la première série couvrira la seconde guerre punique. Il y aura bien sûr des carte d'événements, comme *Trahison carthaginoise*, et des cartes de terrain mais le jeu sera, tout comme *Dixie*, plus près d'un jeu d'histoire classique adapté que d'un véritable jeu de cartes de type *Magic*. Par contre, la parution de ***Eigth Air Force***, l'extension du jeu de cartes de combat aérien *Down in Flames*, a été retardée suite à un problème de conception (les B-17 ne touchaient jamais leurs cibles !). Sa sortie est néanmoins imminente.

ORIFLAM

Eléphants de guerre

Après avoir traduit *SPQR*, Oriflam propose maintenant en français les extensions pour ce jeu, en commençant par ***Eléphants de guerre***, qui couvre la bataille de

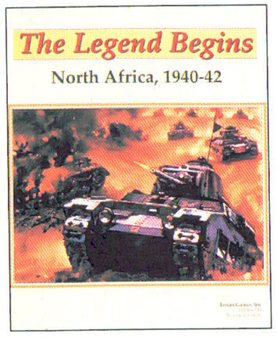


Raphia et de Magnésie, entre les Diadoques, successeurs d'Alexandre. Raphia est d'ailleurs une très grosse bataille, qui nécessite l'utilisation de deux cartes de la boîte de base. On trouve ici deux planches de pions et un livret mais aussi, initiative heureuse, une couverture cartonnée qui reprend tous les tableaux de *SPQR*. Cette version française comprend les modifications apportées à la deuxième version en anglais de *War Elephants*, qui vient de paraître également. Enfin, cette extension comprend aussi quelques pions de scénarios parus dans *C3I*, la revue de GMT, mais non les règles de ces scénarios. Il est nécessaire de posséder la boîte de base pour jouer à *Eléphants de guerre*.

Errata pour *SPQR*

Il manque, dans la version française de *SPQR*, le placement de la cavalerie numide à **Zama**. Les dix unités sont placées de 2236 à 2210 et de 2136 à 2140.

TERRAN GAMES



The Legend Begins

Cette simulation des campagnes en Afrique du Nord de 1940 à 1942 est la réédition d'un jeu publié par Rhino Games. Les unités représentent des régiments ou des brigades, et les règles font une vingtaine de page plutôt denses. Le jeu utilise un système de tirages aléatoires de jetons pour déterminer l'ordre du tour, et un ensemble de subtilités de règles — zones de contrôles plus ou moins perméables, remplacement par unités-cadres — enrichissent un système assez classique pour ce théâtre d'opération. La carte, plutôt vaste, est agréable mais semble très fragile. ***The Legend Begins*** propose sept scénarios (cinq scénarios de plus par rapport à l'ancienne version), c'est son intérêt principal, ce jeu s'ajoutant finalement à une longue série de simulations sur les campagnes du Renard du désert en Afrique.

The Legend Begins : jeu en anglais de complexité moyenne, comprenant 480 pions et trois cartes. Jouabilité en solitaire moyenne

ADIEU 3W !

La clé sous la porte

La nouvelle est tombée début juin, mais les rumeurs couraient depuis plusieurs mois : **3W**, le très prolifique éditeur des séries sur le Moyen Age et l'Antiquité, a annoncé la cessation de ses activités. Un très fort endettement et des problèmes de gestion sont apparemment responsables de ce dépôt de bilan. Tout le stock va être écoulé et les projet annoncés ne verront jamais le jour. Le dernier jeu à être publié sera peut-être *Spires of The Kremlin*, le second volume de East Front, série pharaonique sur le front de l'Est.

World Wide Wargames, ou 3W, est fondé en Angleterre en 1977 par Keith Poulter, et la marque s'installe par la suite en Californie. En plus de jeux en boîtes, la compagnie édite *The Wargamers* avant de prendre en charge la revue *Strategy & Tactics* pendant une vingtaine de numéro. Par la suite, 3W reprend également *Moves* pendant quelques années avant de revendre le titre à Decision Games. La marque s'est fait une spécialité de jeux simples, comprenant de nombreux scénarios, sur une multitude de périodes. Extrêmement prolifique, 3W a souvent édité des jeux mal « finis », privilégiant la quantité et la diversité des sujets sur la qualité des systèmes, mais toujours à un prix raisonnable.

L'un des coups d'éclat de la marque est d'avoir utilisé pour la couverture des jeux les très belles illustrations d'Angus McBride, illustrateur des éditions Osprey. Parmi les meilleurs jeux de 3W, citons le fameux *Ancients*, *Frederick the Great*, *Give me Liberty !*, *Scratch One Flat Top !*, *Blood & Iron*, *SS Amerika*, les séries *Royalists & Roundheads* (guerre civile anglaise), *Crossbows & Canons* (Renaissance) ou la série sur le Moyen Age de Rob Markham (voir article pages 12-13), etc.

La fin des activités de cette marque nous prive d'un éditeur imaginatif, diversifié et proposant des jeux faciles d'accès et rapides à jouer.

Rubrique réalisée avec le concours de Luc Olivier et de Frédéric Schaaf.

JEUX DE CARTES

Opération Blast

Nous avions annoncé la parution imminente de ce jeu de cartes français, édité par la société Blue Brain, dans le numéro précédent de *VaeVictis*. Après quelques parties, ***Opération Blast***, simulation d'un affrontement entre petits Etats contemporains, se révèle tout à fait plaisant. Chaque joueur achète, avec des cartes représentant du *cash*, des unités de production ou des unités militaires, qu'il place sur ses dix provinces. Les unités de production fournissent ensuite chaque tour de l'argent pour acheter de nouvelles unités ou envoyer des unités de combat à l'attaque des provinces ennemies. Des cartes spéciales, comme *Espionnage* ou *Maoïsme* offrent les bottes habituelles. Le graphisme des cartes est réussi, avec des photos réelles qui présentent bien les équipements, mais certaines illustrations sont hors de propos ou assez consternantes (les Khmers rouges sont représentés par un tireur FR-F1 de l'armée française !). Le défaut majeur du jeu est une nette inertie dans l'évolution des parties : une fois qu'un joueur prend l'ascendant, il est presque impossible de retourner la situation. Il est également un peu dommage que la liste des cartes ne soit disponible que sur Minitel. Malgré tout, *Opération Blast* offre un jeu tout à fait digne d'intérêt sur la période contemporaine.

Dixie : Shiloh

Faisant suite au succès de la première édition de *Dixie*, sur la bataille de Bull Run, Columbia Games propose maintenant une extension, sur la bataille de Shiloh, les 6 et 7 avril 1862. Les deux jeux ne forment pas vraiment une suite puisque ils utilisent un ensemble de cartes différentes et incompatibles entre elles. L'ordre de bataille de Shiloh comprend 400 cartes, plus que *Bull Run*. Si les illustrations sont toujours dans le ton de l'époque, les uniformes sont beaucoup moins colorés et variés que lors de Bull Run.

La différence essentielle entre les deux jeux est que le Nordiste occupe l'ensemble du champ de bataille au départ, le Sudiste attaquant à partir de sa réserve. L'objectif pour ce dernier est de s'emparer du centre adverse avant la fin de la journée (représentée par la fin de sa pioche). En cas d'échec, une nouvelle journée de combat est jouée et le Nordiste peut contre-attaquer et repousser les Rebelles pour gagner. L'armée sudiste est composée d'une plus grande proportion d'unités fortes (4 de valeur de combat) et elle commence avec l'initiative, pour attaquer en force. Le Nordiste dispose pour sa part de plusieurs atouts : une pioche plus importante, des positions préparées (il est le seul à posséder des cartes Terrain) et quelques généraux exceptionnels (comme Sherman et Grant) qui accordent des bonus scandaleux au combat. Bref, la bataille est serrée.

DECISION GAMES

The Alamo

Poursuivant à bon rythme les rééditions SPI, Decision Games fait paraître maintenant ***The Alamo***, sur l'un des engagements mythiques — et glorifiés — de l'histoire militaire américaine. Le 6 mars 1836, une poignée de volontaires américains, 183 au total, retranchés dans la mission de San Antonio au Texas, font face à l'attaque de plus de 2 000 soldats mexicains. Ce sacrifice marque le début de la guerre d'indépendance du Texas et son rattachement aux jeunes Etats-Unis. Cet engagement très séduisant souffre ici d'une présentation lamentable, avec une carte pas séduisante du tout et des pions très tristes. Difficile de se prendre pour John Wayne dans ces conditions ! Les règles, à l'échelle tactique, sont d'une simplicité absolue, avec lignes de vue, tirs et ralliements. Il n'y a même pas d'historique dans la boîte. Le prix reste heureusement raisonnable (environ 130 FF) mais cette bataille mérite bien mieux. Que fait Davy Crocket ?

The Alamo : jeu en anglais de faible complexité, comprenant 100 pions et une carte. Possibilité de jeu en solitaire.

Pour la suite

Four Battles of the Ancient World vol. 2 (avec les batailles du Métaure, Bouddica, Issos et Carrhae) doit paraître prochainement. De plus, la prochaine réédition issue de SPI est ***Across Suez***, qui traite de la guerre d'octobre 1973. Un sujet qui a décidément la cote !

COSI

Rééditions

L'éditeur allemand poursuit sa politique de réédition. Le programme pour l'année 1995 est assez étoffé puisque, après les jeux déjà parus depuis quelques mois, la seconde partie de l'année devrait voir sortir *Gazala*, *Black Sea/Black Death*, *Korsun Pocket* et *Kirovograd*. Il est impossible de dire pour l'instant si la cessation d'activité de 3W, co-éditeur des rééditions avec Cosi, affectera ce rythme de parution. Par ailleurs, nous avions indiqué dans le numéro 2 de *VaeVictis* que *Panzerkrieg* était la réédition de *Russian Campaign*. En fait, *Panzerkrieg* est la réédition de *... Panzerkrieg* évidemment, un ancien jeu d'Avalon Hill.

CLASH OF ARMS

A paraître

Clash of Arms annonce la publication d'un livret intitulé ***Player's Handbook for Command at Sea***. Il s'agit d'une compilation des diverses tables (de combat et autres), avec l'errata officiel et quelques apports divers. ***Command at Sea Referee's Guide*** est également annoncé. Ce second livret permet de gérer une partie en « double aveugle » et ajoute quelques règles d'incertitude et de communications entre unités navales. Enfin, le prochain module sera ***Supermarina***, qui couvrira les affrontements navals en Méditerranée de 1940 à 1943.

Dans le domaine des guerres terrestres, ***The King's War*** sera un jeu sur la guerre civile anglaise (1642-1646), avec 360 pions et une carte (parution imminente). ***Death's Men*** fera suite à *Landships !*, jeu tactique sur la Première guerre mondiale, en examinant plus particulièrement l'évolution des tactiques de l'infanterie et de l'artillerie. Bien entendu, les deux jeux sont compatibles. Quant à ***Into the Wilderness***, il s'agira de simuler le terrible affrontement entre les généraux Lee et Grant durant le mois de mai 1864. Le jeu comprendra trois cartes et près de 420 pions. La conception étant de Richard H. Berg, il est prévu de combiner cette nouvelle simulation avec le très complet *Chancellorsville* (du même auteur, chez le même éditeur).

Le second volume de la série Age of Reason est également annoncé. Il s'agit de ***Zorndorf 1758***, entre les Prussiens de Frédéric le Grand et les troupes russes commandées par le comte Fermor (qui est d'ailleurs l'ancêtre direct d'un des membres de la rédaction de *VaeVictis*), aux portes de Berlin. Enfin, ***The Lash of the Turk*** simulera les conquêtes de l'empire ottoman pendant trois siècles (1400-1700), avec deux cartes et 560 pions. Un sujet enthousiasmant !

EN BREF

Avalanche Press

Cet éditeur prévoit ***Red Parachutes : The Dnepr River Crossings***. Ce jeu, programmé pour cet été, comprend près de mille pions et permet de simuler la grande opération aéroportée soviétique de septembre 1943. Par ailleurs, un autre jeu ayant pour thème la guerre en Afrique du Nord est annoncé, mais sans date arrêtée. Son titre ? ***El Alamein***, tout simplement.

On apprenait récemment que la petite maison d'édition Rhino Games Company (qui a publié *Decision in France* au début de l'année) allait cesser toute activité, son patron, Mark Simonitch, ayant été embauché par Avalon Hill. Un prochain jeu, ***Ukraine '43***, reste pourtant annoncé.

DERNIERE MINUTE !

Solitaire ASL
WWII Tactical Warfare Solitaire Module for the ASL Game System
ASL Solitaire Module 1
The Avalon Hill Game Company

Solitaire ASL

Tabernacle, il est paru ! Très attendu par tous les passionnés d'*Advanced Squad Leader*, voici enfin le système complet pour pratiquer ce jeu magnifique en solitaire. ***Solitaire ASL*** repose sur un mécanisme de création de scénarios aléatoires, à partir d'une douzaine de situation type qui vont du combat de rencontre à l'attaque de positions fortifiées.

Les forces ennemies, inconnues au départ, sont contrôlées par un système d'activation relativement simple. Leurs actions dépendent d'un ensemble de tables, selon les forces du joueur en vue, la menace, le type d'unité, etc. Evidemment, il ne faut pas s'attendre à des miracles, les unités « contrôlées par le système » sont très statiques et se contentent de se défendre sur place sans coordination. Néanmoins, des tables gèrent également leurs mouvements, quand le joueur simule une action défensive. Toutes les tables présentent de très nombreux choix et prennent en compte plusieurs paramètres avant de préciser l'action finale d'une unité. De plus, des tables d'événements aléatoires, différentes selon la nationalité jouée — allemande, américaine ou russe — peuvent provoquer l'arrivée de renforts de type extrêmement variés d'un côté ou de l'autre ou divers événements, comme l'apparition de brume ou la découverte d'un réseau de barbelés, etc.

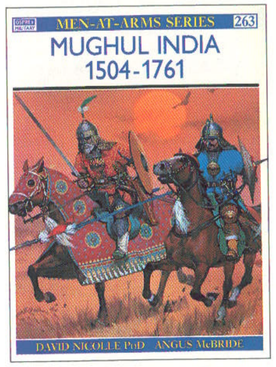
L'un des points les plus intéressants est de jouer en campagne, avec une compagnie d'infanterie que l'on fait évoluer à travers les missions. Pour l'instant, le système ne permet que d'affronter des troupes allemandes, américaines, russes ou des partisans. Enfin, une règle de commandement, dont la lacune était ressenti par tous les joueurs, peut facilement s'adapter au jeu à deux. Bref, ce supplément, malgré un prix un peu excessif pour le contenu (quelques tables et une planche de marqueurs, sans carte) complète brillamment le système ASL. Il n'y a dorénavant aucune excuse pour ne pas pratiquer ce jeu exceptionnel ! ❐

NOUVEAU !

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

POUR répondre aux souhaits de nombreux lecteurs, nous vous proposons une nouvelle rubrique, consacrée aux ouvrages présentant un intérêt particulier pour tous les passionnés de stratégie.

Laurent Henninger, personnalité bien connue des joueurs et spécialiste d'histoire militaire, déploiera ici tout son talent pour nous présenter l'actualité stratégique et les dernières parutions.



Nouveautés Osprey

Dans la célèbre collection de fascicules historiques de l'éditeur britannique Osprey, les numéros consacrés aux périodes « exotiques » présentent toujours un intérêt particulier : Antiquité, Moyen Age, Renaissance, XVII[e] et XVIII[e] siècles. Cette collection nous offrent des planches très colorées et splendides (surtout lorsqu'elles sont l'œuvre d'Angus McBride !), illustrant des textes de qualité, écrits par les meilleurs spécialistes, tout en restant très accessibles à tout un chacun. Cela permet de découvrir des armées particulièrement originales. J'ai été comblé ces derniers mois avec la parution des fascicules suivants : ***Mughul India 1504-1761*** (les armées de l'Inde moghole, période Renaissance), ***The Janissaries*** (les janissaires, corps d'élite turc ottoman, du XIV[e] au XVIII[e] siècle), ***The British Army 1660-1704*** (celle du grand Marlborough). De son côté, la jeune Warrior Series (présentant dans les moindres détails un type particulier de guerrier, depuis son équipement personnel jusqu'à son entraînement, en passant par son recrutement) nous propose un ***Samourai 1550-1600***, un ***English Longbowman 1330-1515*** (les célèbres archers anglais de la guerre de Cent Ans) et un ***Saracen Faris 1050-1250*** (le guerrier sarrazin de l'époque des Croisades). Quant à la Campaign Series, consacrée à des batailles, j'y ai relevé trois excellents titres : ***Cannae 316 BC*** (la bataille de Cannes...), ***Yarmuk 636 AD*** (la conquête de la Syrie par les Arabes sur les Byzantins) et ***Poltava 1709*** (les Russes du tsar Pierre le Grand contre les Suédois de Charles XII, cette bataille marque l'arrivée de la Russie dans le concert des puissances européennes majeures). Le dernier ouvrage paru dans cette série, ***Boston 1775***, traite de la première bataille de la guerre d'Indépendance américaine, *« the shot heard around the World »*.

La guerre au Moyen Age

Restons dans les temps éloignés avec un recueil de textes de l'universitaire belge et spécialiste des armées médiévales, Claude Gaier, ***Armes et combats dans l'univers médiéval*** (éditions De Boeck Université, Bruxelles, collection Bibliothèque du Moyen Age). On y trouve quantité d'études qui s'avéreront très utiles aux figuéristes, telles que, par exemple : quatre analyses de batailles, du XII[e] au XV[e] siècle, des analyses tactiques (la valeur militaire des Templiers, l'apparition de l'infanterie suisse dans la Principauté de Liège à la fin du XV[e] siècle ou une étude sur l'escrime de la lance), des monographies sur des armes (quelques particularités de l'armement des chevaliers teutoniques, quand l'arbalète était une nouveauté, l'évolution et l'usage de l'armement personnel défensif au pays de Liège du XII[e] au XIV[e] siècle), des études sur le commerce des armes, les fortifications, les mentalités (la cavalerie lourde en Europe occidentale du XII[e] au XVI[e] siècle, la nostalgie de l'armement ancien à la fin du Moyen Age : un indicateur social ?, l'invincibilité anglaise et le grand arc après la guerre de Cent Ans : un mythe tenace), etc. Avec cet excellent complément du désormais classique *La guerre au Moyen Age*, du professeur Philippe Contamine (PUF, collection Nouvelle Clio), on a là de quoi perfectionner la composition comme les tactiques de ses armées de plomb...

Maîtres de la tactique

Voici un ouvrage totalement original : ***Mastering Tactics***, du major John F. Schmitt, du corps des Marines américains. Son titre parle de lui-même : *A Tactical Decision Games Workbook*. On pourrait hasarder la comparaison suivante : ce livre serait au jeu d'histoire ce que les *Livres dont vous êtes le héros* sont au jeu de rôle. On y trouve en effet quinze scénarios tactiques dont le lecteur doit tenter de trouver la solution optimale (et non pas la solution parfaite, car celle-ci n'existe pas), avant de consulter un chapitre de discussion sur chacun de ces scénarios et qui apporte des éléments de solution. Très bien fait et pratique, même en ce qui concerne les chapitres d'annexes.

Cet ouvrage est publié par la *Marine Corps Gazette*, PO Box 1775, Quantico, VA 22134, USA. ISBN : 0-940328-14-3.

Erreur fatale

Sur un thème tragique, éternel et pas si éloigné que cela du précédent, voici ***Blue on Blue, A History of Friendly Fire***, de Geoffrey Regan, (Avon Books, New York). Il s'agit d'un recueil d'études sur différents exemples de combats fratricides accidentels, de l'Antiquité jusqu'au Koweit. Un ouvrage bienvenu sur un des problèmes majeurs de la tactique, trop souvent passé sous silence...

Collection géopolitique

Heureuse initiative des éditions Economica avec la création d'une nouvelle collection, Poche géopolitique, qui commence par la publication de deux petits livres d'initiation très bien faits, intitulés ***Comprendre la stratégie*** (par Jean-Marie Mathey) et ***Histoire de la géopolitique*** (par Pascal Lorot). Le premier présente un survol à travers les âges et les continents des écoles de « pensée pour l'action », puis une analyse de la méthode stratégique et de ses possibilités dans le monde changeant qui est désormais le nôtre. Le second donne au lecteur une grille de lecture et une compréhension complète de ce qu'a été tout au long du siècle et de ce que recouvre aujourd'hui la géopolitique.

La Seconde guerre mondiale

Joueurs de *World in Flames* (ou de la série *Europa*), voici un livre que vous vous devez de lire impérativement : ***39-45, Une guerre inconnue***, de Paul-Marie de La Gorce (Flammarion). Malgré un titre un peu trop racoleur et même un brin ringard, cet ouvrage se veut une exploration des choix stratégiques faits par les deux camps à chaque étape de la guerre. On dispose ainsi de nouveaux éclairages qui surprendront et parfois stupéfieront de nombreux lecteurs sur quelques uns des événements principaux de cette période.

Ajoutons que ce livre se dévore comme le plus passionnant des thrillers (non seulement par le fait qu'il est remarquablement écrit, mais aussi du fait que la description comme l'analyse des processus de choix stratégiques est véritablement passionnante) et vous comprendrez pourquoi j'en estime la lecture indispensable (tout comme, d'ailleurs, le désormais classique ouvrage de Philippe Masson, *Une guerre totale*, paru chez Hachette, dans la collection Pluriel). Attention cependant : j'en déconseille fortement la lecture avant de se coucher, car on en sort avec le cerveau en pleine ébullition, on ne peut alors s'empêcher de réfléchir intensément à ce qu'on vient de lire et il devient impossible de trouver le sommeil... ❐

REVUE DE PRESSE

● C3I

La revue officielle de GMT, toujours aussi luxueuse, propose comme jeu en encart des cartes à découper pour *Down in Flames*. Il s'agit d'une campagne aérienne pendant la guerre russo-finlandaise de 1939-1940. Les I-153 des forces aériennes soviétiques font face aux D. XXI finlandais dans ce jeu excellent. La revue comprend également un scénario pour *SPQR* (Castulo, 211 av. J.-C., en Espagne) et une analyse de la règle des éléphants fous !

● Zone of Control

Le numéro 2 de *Zone of control* comprend un nombre important de critiques de jeu : *Alexander at Tyre* (encore indisponible en France), *Waterloo* de GMT, *Lost victory*, *MedFront*, etc. Il propose surtout une analyse détaillée de *Proud Monster*, un jeu paru dans le magazine *Command*.

● Command

C'est un véritable monstre que nous propose *Command* dans son dernier numéro. *The Great War in Europe* (1914-1918), avec 1 200 pions et deux grandes cartes, vaut bien des « monsters games » présentés en boîte. Le système de jeu comprend de nombreux éléments politiques et des règles de production. Combat et mouvement sont extrêmement classiques. Simuler toute la Première guerre avec ce jeu est un vrai plaisir mais exige beaucoup de temps (un tour équivaut à un ou deux mois).

La partie magazine est évidemment consacrée à la Grande Guerre, avec une analyse complète du conflit et des articles sur la bataille d'Arras, les unités néo-zélandaises et l'emploi des gaz. Un numéro incontournable pour bien se documenter sur cette guerre.

Notons enfin que *Command* est désormais édité en japonais, via un éditeur local, le Japon étant apparement un marché de premier choix pour le jeu d'histoire.

● Game Fix

Cette revue en est à son sixième numéro et propose ici un petit jeu sur un possible conflit entre les deux Corées, dans un futur immédiat. Le jeu est de taille modeste, avec une carte format A4 et 120 pions (au graphisme triste). Un ensemble d'options stratégiques, comme *Intervention japonaise* ou *Grève des étudiants*, peuvent être achetées par les joueurs avec des points de victoire. Le numéro comprend également une carte et un scénario pour *Ancients*.

Nous avons indiqué par erreur dans *VV* n° 1 que *Game Fix* était bimestriel et qu'en conséquence, le coût de l'abonnement semblait excessif. En fait, la revue est mensuel, ce qui ramène les choses à leurs justes proportions. Pour nous faire pardonner, voici à nouveau l'adresse de l'éditeur : ***Game Fix***, 8795 La Riviera Dr. 182, Sacramento, CA 95826. $ 100 l'abonnement pour l'étranger (12 numéros).

Tous les ouvrages de la série Osprey, ainsi que la collection Poche géopolitique, sont disponibles à la librairie Armes et Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris (voir page 30 pour la vente par correspondance).

Par Omar JEDDAOUI

Carte stratégique de l'est des Etats-Unis dans *Civil War*. La partie stratégique du jeu est particulièrement plaisante, avec des possibilités de production d'unités ou d'installations variées, des déplacements par rails ou voies fluviales, etc. Tout le jeu bénéficie par ailleurs d'une présentation impeccable et d'une facilté d'utilisation presque irréprochable.

NOUVEAU !

STRATEGIE INFORMATIQUE

CIVIL WAR

Après le très décevant *Fields of Glory*, on craignait le pire de la part de la société Empire. Leur nouveau produit, ***Civil War***, est une bonne, voire même une très bonne surprise. Il s'agit d'une simulation stratégique de la guerre de Sécession, de 1861 aux élections présidentielles de novembre 1864, sujet du plus haut intérêt, d'autant plus que depuis le vénérable *Decisive Battles of the Civil War*, de Strategic Studies Group, aucun jeu informatique ne permettait de simuler ce terrible conflit.

Le matériel et la présentation sont de premier ordre. La documentation est bien faite et correctement traduite en français. L'installation ne pose aucun problème et il est possible de jouer en réseau. Tout le jeu bénéficie d'ailleurs d'une présentation impeccable et une impression de « luxe » se dégage du produit.

Une encyclopédie de la guerre de Sécession

Cerise sur le gâteau, une mini-encyclopédie en ligne contient diverses informations sur la période 1861-1864 (contexte, batailles, équipements et même chansons et musiques d'époque) lesquelles seront précieuses pour le public français qui est en général assez mal renseigné sur cette guerre. Seul faux pas, l'encyclopédie est en anglais.

Lorsque l'on se plonge dans le système de jeu, on est ébloui... *Civil War* semble apporter enfin la solution, qui paraissait pourtant évidente, aux problèmes des simulations pré-Première Guerre mondiale. Rappelons que le « front continu » n'existe réellement que depuis 1914 (depuis en fait que le nombre d'hommes et la portée des armes permettent d'interdire le passage aux armées ennemies sur l'ensemble du front). Avant, les armées manœuvraient longuement sur d'immenses étendues avant de se livrer bataille sur quelques kilomètres carrés. L'idée donc, pour simuler les campagnes d'avant 1914, c'est de disposer d'une carte stratégique qui sert pour la manœuvre et la logistique. Lorsque deux formations adverses se rencontrent, il faut pouvoir simuler la bataille sur une carte tactique correspondant au terrain du lieu. Pour simuler les campagnes napoléoniennes, il faudrait donc une carte stratégique de l'Europe et disposer des cartes de lieu tels que Iéna, Auerstadt, Austerlitz, Borodino, Waterloo et tout autre lieu de rencontre potentiel. Presque impossible pour une simulation traditionnelle, mais aisément réalisable pour une simulation informatique.

C'est justement le tour de force que réalise *Civil War* pour la guerre de Sécession à l'échelle de la moitié est des Etats-Unis, en intégrant en plus les artères vitales de communication (chemin de fer, voies fluviales). L'économie de guerre n'est pas oubliée, puisque chaque localité est en mesure de produire des denrées, des installations (camp de recrutement, hôpitaux, etc.) et des unités (infanterie, cavalerie, artillerie et marine). Enfin, les problèmes de commandement et d'organisation sont traités avec élégance via des organigrammes que les joueurs peuvent remanier à loisir pour recomposer la structure de leurs armées (l'unité élémentaire est le régiment) et de leur commandement. Stratégiquement, donc, tout semble y être.

Faiblesse sur le tactique

C'est lorsque l'on aborde la partie tactique de la simulation que l'enthousiasme initial retombe un peu. La partie stratégique de *Civil War* s'inspire nettement des jeux d'histoire sur carte tandis que la partie tactique s'inspire elle du jeu avec figurines, avec moins de bonheur. Les types d'ordres que l'on peut donner à ses troupes sont assez limités (avancer, reculer, attaquer, défendre, se reposer) et, en tant que généralissime, on ne peut exploiter les compétences spécifiques d'unités telles que l'artillerie ou la cavalerie. Le tout donne donc en général d'infâmes mêlées sur lesquelles les joueurs ont peu ou pas de contrôle. Ajoutons que lorsque l'on choisit les niveaux de difficultés les plus réalistes, des notions de commandement, de moral et de fatigue entrent en ligne de compte (ce qui en soi est fort louable) mais qui font que les unités deviennent encore plus difficiles à contrôler (les ordres de base sont purement et simplement ignorés). Enfin, *Civil War*, comme *Fields of Glory*, présente une vue 3D du champ de bataille, ce qui est encore un peu prématuré compte tenu de la technologie actuelle (cela se traduit notamment par une certaine lenteur au niveau du défilement d'écran et des graphismes amusants mais peu réalistes). On a le sentiment qu'Empire a fait trop compliqué, quant une solution plus « traditionnelle » aurait été plus facile à mettre en œuvre et aurait donné de meilleurs résultats au niveau de la convivialité et de l'intérêt de la simulation.

Lorsque deux armées se rencontrent, il est heureusement possible de ne pas simuler la bataille au niveau tactique et de demander à l'ordinateur d'en calculer le résultat, ce qu'il fait en tenant compte du rapport de force, du terrain, etc. Les pertes moyennes sont de 5 à 10 % de l'effectif engagé lorsque deux armées de force égale se rencontrent. La simulation tactique permet en revanche d'obtenir des résultats plus décisifs en décimant jusqu'à 90 % des forces adverses (ou des siennes, c'est selon...).

Encore un effort

C'est à l'usage que de petits problèmes agaçants apparaissent dans *Civil War*. Ceux affectant la simulation tactique sont traités plus haut. Au niveau stratégique, la gestion de l'économie est assez pénible en pratique. Pour savoir quelles localités disposent de capacités de production, il faut promener le pointeur sur l'ensemble de la carte (il y a des dizaines de localités comme on peut l'imaginer, les Etats-Unis sont déjà très urbanisés). Imaginons ensuite que l'on souhaite produire un régiment de tireurs d'élite. Il faut donc promener le pointeur sur la carte, repérer une ville qui a la capacité de « produire » de l'infanterie et cliquer sur le marqueur « infanterie » pour découvrir que le lieu-dit se spécialise dans la milice et pas dans le tireur d'élite. Une fois repérées les localités produisant ces fameux tireurs d'élite, il faut environ 40 jours (en terme de jeu) pour produire cette unité. Au bout des 40 jours, il faudra recommencer la gymnastique car il est impossible d'automatiser le processus (une fois que l'unité demandée a été produite, la localité ne fait rien....de l'incompétence des gestionnaires locaux !). Bref, l'interface « économie » est assez lourde à gérer et devrait pouvoir être facilement améliorée (ne serait ce qu'en incluant l'ordre « produire partout au maximum des capacités »).

La gestion des armées est aussi délicate. On s'aperçoit que regrouper des unités relève de l'exploit lorsque celles-ci sont éloignées (alors, vous avez enfin réussi à recruter des tireurs d'élite à la Nouvelle-Orléans... comment faire pour qu'ils rejoignent l'armée de Lee à Washington ?) et assez difficile même lorsqu'elles sont proches. Le comportement des unités est parfois assez erratique. On comprend qu'un général de brigade de miliciens éloigné de son armée

La bataille des Maldives selon *Fifth Fleet*. On retrouve tout à fait le style du jeu sur carte mais l'adaptation du système de jeu est bien moins satisfaisante.

ait du mal à recevoir des ordres ou a prendre des initiatives. On comprend mal que l'armée de Lee *himself* refuse d'agir ou qu'une armée devant se déplacer de Baltimore à Philadelphie insiste pour le faire par voie de mer alors que c'est plus rapide par voie de terre.

Enfin, les talents stratégiques de l'ordinateur — comme c'est malheureusement le cas pour l'ensemble des simulations à ce jour — sont assez douteux. En tant que nordiste, il ne semble pas s'inquiéter de la perte de Washington, Baltimore, Philadelphie et Chicago dans les deux premiers mois de la campagne ! Une brigade confédérée campant devant New York ne l'émeut pas d'avantage. Belle démonstration de sang-froid.

Sur la bonne voie

C'est ce qu'on ne peut s'empêcher de penser à propos de *Civil War*. La philosophie générale du produit est excellente, l'habillage est très réussi mais il reste à résoudre quelques problèmes mineurs (du point de vue technique mais majeurs pour les utilisateurs) de convivialité, de défilement des cartes à l'écran et d'automatisation de certains processus de gestion. Le gros point noir est la simulation tactique qu'il faut revoir. Bref, on a hâte de voir un *Civil War 2*, purgé de ces défauts résiduels, voire un *Napoléon's Campaigns* bâti sur les même principes. Ce serait, alors et enfin, LA simulation historique.

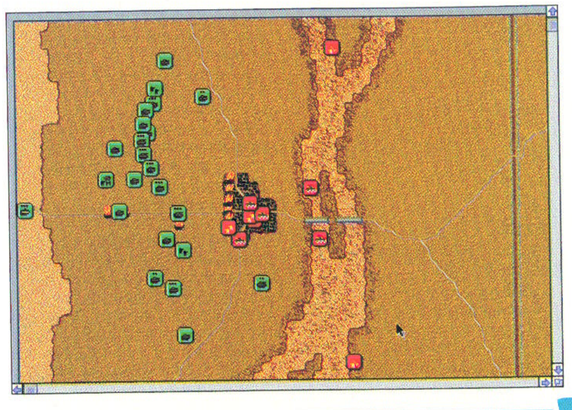
Civil War est disponible uniquement en version version CD.

FIFTH FLEET

Sur la lancée de *World at War*, Avalon Hill accélère son rythme de parution de jeux informatiques adaptés des jeux sur cartes. ***Fifth Fleet***, jeux de stratégie aéronavale, est ainsi une adaptation du célèbre jeu de Joe Balkosky que nous avons présenté dans *VaeVictis* n° 3 (page 13). Le jeu couvre les combats aéronavals dans l'océan Indien et le golfe Persique en cette fin de XX^{e} siècle, dans un contexte hypothétique d'affrontement entre Etats de la région et expansion d'une Russie ressuscitée.

Les préliminaires

La boîte comprend une fort belle documentation tout en couleur et un supplément technique avec photographies des différents types de navire que l'on est susceptible de rencontrer dans *Fifth Fleet*. Avalon Hill propose sans conteste les plus belles documentations informatiques qui soient et l'interface de jeu est expliquée avec luxe de détails. L'installation se fait sans problème mais, à l'usage, il devient vite nécessaire de modifier la configuration pour éviter de trop fréquent accès disque (un comble quand on a 8 Mo ou plus de RAM) qui ralentissent le jeu. Surtout, des « plantages » nécessitant le redémarrage complet du système se produisent à la fréquence d'une partie sur trois. Les sauvegardes fréquentes sont donc indispensables.



Un problème technique nous a empêché de présenter une bonne photo d'écran de *Tac Ops*, le jeu tactique contemporain, dans le numéro précédent de *VaeVictis*. Nous profitons de la sortie d'une disquette de scénarios pour montrer une image correcte de ce jeu excellent. Parmi les nouveaux scénarios, on trouve plusieurs combats hypothétiques pendant la guerre du Golfe, dont l'engagement présenté ici. Par ailleurs, Arsenal Publishing, éditeur de ce jeu, publie également *The Utah Beach Battlebook*, un mode d'emploi complet sur *Utah Beach*, le premier jeu de la série *V for Victory*.

L'ergonomie

Première déception, l'ergonomie générale est en retard. Impossible par exemple de faire défiler l'écran « carte » à l'aide de la souris, l'écran principal ne regroupe que peu de fonctions et on est obligé de se déplacer d'un écran secondaire à l'autre. Les sauvegardes sont limitées à une par partie, le programme est incapable de reconnaître la présence d'une carte son et j'en passe. Au niveau des graphismes, on peut difficilement reprocher sa sobriété à un jeu d'histoire sur informatique à cette échelle, ce qui est le cas ici. Enfin l'interface n'est absolument pas « intuitive » et il convient de lire attentivement la documentation avant de se lancer dans une partie.

La simulation

Fifth Fleet reprend les grands principes de la série *Fleet*. Douze scénarios sont proposés et font intervenir des unités assez variées (Indiens, Iraniens, Italiens, Anglais, Russes, Américains, etc., sans — pour une fois — oublier les Français), permettant de jouer indifféremment l'un ou l'autre camp. L'échelle est de 80 km par hexagone, le tour de jeu représente huit heures de temps réel et chaque unité représente soit un groupe de navires soit une escadrille. Il y a en fait trois grandes catégories d'unités :

- unités de surface
- unités de sous-marins
- unités aériennes

Chaque unité appartient à une catégorie principale et agit uniquement pendant la phase de jeu de cette catégorie. Lorsqu'il a la main, le joueur choisit quelle catégorie agit en premier (on peut par exemple faire agir ses sous-marins avant ses avions). Il est également possible de « passer », ce qui rend la main à l'adversaire. Enfin, l'ordre de jeu est aléatoire d'un tour sur l'autre (il est donc théoriquement possible de jouer deux fois d'affilée avant que l'adversaire ne puisse réagir). Quoi qu'il en soit, toutes les unités de la catégorie qui agit peuvent faire des mouvements et des combats. La résolution de ces actions est simultanée pour les unités d'un même camp, c'est-à-dire que le joueur donne d'abord tous ses ordres de mouvement ou de combat et que ces ordres sont ensuite exécutés simultanément (il n'est pas possible de voir le résultat d'un combat avant de donner un autre ordre d'attaque).

Les avions peuvent intercepter, bombarder, lancer des missiles airmer ou faire de la reconnaissance. La plupart des navires de surface sont équipés de missiles mer-mer (portée de un à plus de dix hexagones selon les modèles), d'armes anti-sous-marins (portée un hexagone) et de canons (au contact). Les sous-marins peuvent chasser leurs congénères, lancer des torpilles ou des missiles mer-mer voire, pour certain, des missiles de croisière (portée jusqu'à 28 hexagones, soit plus de 2 400 km !). Dans tous les cas, les unités ne peuvent utiliser qu'un type d'arme par phase de combat.

L'ordinateur gère les stocks de missiles (et aussi les stocks de carburant) et ne permet leur utilisation que si la cible est à portée. D'après le manuel, on peut refaire le plein dans les ports amis mais en pratique, impossible de réapprovisionner les sous-marins (grève des dockers ?); j'avoue ne pas avoir essayé pour les navires de surface. Enfin, lorsque plusieurs navires se retrouvent au même endroit, il est possible de constituer une escadre en les regroupant. Cela est vivement conseillé car d'une part, cela fait moins d'unités à gérer et d'autre part, cela permet de protéger vos beaux porte-avions en les entourant d'un écran de frégates et de contre-torpilleurs.

Résultat mitigé

Sans rabâcher, le problème n° 1 de tous les jeux de stratégie sur ordinateur est la limite des capacités du programme. *Fifth Fleet* ne fait pas exception à la règle. Il propose certes trois niveaux d'intelligence artificielle (le terme approprié serait sans doute plutôt « bêtise artificielle ») mais il n'en est pas plus efficace pour autant. J'ai testé intensivement le scénario n° 3, qui oppose trois escadres de porte-aéronefs alliés (dont le Clemenceau, hourra !) au même nombre d'escadres russes, le tout relevé de quelques sous-marins et avions basés à terre, avec toutes les combinaisons de niveaux d'intelligence et camp proposées. Rien à faire, verdict sans appel. L'ordinateur finit chaque partie avec 0 (oui zéro, rien quoi !) unité(s), tandis que mon camp perd au pire un porte-avions et quelques contre-torpilleurs.

En plus de l'incompétence des amiraux artificiels, on se heurte à quelques problèmes liés au système de jeu lui-même. Les avions ne peuvent jamais changer de base par exemple (les pilotes refusent de déménager). Dès qu'une base aérienne subit le moindre dégât, les avions ne décollent plus. Il suffit donc de lancer quelques missiles de croisière (d'une portée de plus de 2 000 km, rappelons-le) pour neutraliser l'ensemble de l'aviation ennemie. Le joueur qui à la chance de commencer la partie peut aussi lancer ses escadrilles sans crainte à l'assaut de l'ennemi puisque ce dernier n'a pas eu l'opportunité de faire prendre l'air à sa chasse. Le système de mouvement et combat est assez artificiel et permet par exemple à une escadre d'approcher l'ennemi et de lui envoyer une petite centaine de missiles sans que celui-ci puisse répliquer, puisque ce n'est pas son tour. Lorsque son tour viendra, il est fort probable qu'il ne reste rien (ou pas grand chose) pour répliquer.

Enfin, dans la rubrique des problèmes divers, il est à noter que *Fifth Fleet* est inexplicablement lent compte tenu de la puissance mise en œuvre (test réalisé sur Pentium) et du nombre réduit d'unités à gérer. Et ce problème est particulièrement pénible pour un utilisateur moins bien équipé. D'autre part, que le concepteur utilise un jargon naval anglo-saxon et qu'il estime que les sigles CV, CDG, DD, SSN, etc., désignant les différentes unités navales sont connus de tous, passe encore, mais les unités aériennes sont identifiées par de mystérieux 100FS ou 16NBS non expliqués. Une fiche technique est disponible pour chaque modèle mais il faut aller sur un écran spécial pour la consulter et elle n'explique pas le rôle exact de l'unité mais se contente de donner ses caractéristiques en terme de jeu (portée en hex, puissance de feu nominale). Les fiches techniques en question gagneraient à être plus complètes et à fournir des informations qui, tout en étant inutiles en terme d'influence sur le jeu, permettraient de cultiver les joueurs que nous sommes.

Investir ou pas ?

Vous l'avez constaté, notre avis est globalement négatif. Ergonomie, intelligence artificielle, système de jeu, quelle que soit la rubrique, *Fifth Fleet* présente de nombreux défauts. Sont-ils rédhibitoires ? *Harpoon* est ainsi un produit concurrent beaucoup plus performant. Les passionnés du combat naval moderne et surtout les accros de la série de jeu sur carte *Fleet* passerons tout de même quelques bons moments. *Fifth Fleet* nous paraît plutôt comme un essai non concluant. Espérons que les versions suivantes viendront à bout de ces problèmes de jeunesse.

EN BREF

Avalon Hill...

Le prochain module de *World at War* sera ***D-Day - America Invades***. Ce module portera sur l'ensemble du front américain lors du débarquement (parachutage des 82nd et 101st Airborne Division, Utah et Omaha et opérations ultérieures, comme Cobra et prise de Cherbourg). Il reprend donc la zone couverte par le premier module de V for Victory, *Utah Beach*, réactualisé aux nouveaux standards de qualité Avalon Hill, et étend le théâtre d'opérations. Comme dans *Stalingrad*, on trouvera des scénarios à différentes échelles de jeu. *D-Day* sera certainement disponible avant la fin de l'année.

Une disquette d'extension est disponible pour ***Flight Commander 2***, le jeu de combat aérien (voir *VV* n° 2). Cette extension permet essentiellement de paramétrer des scénarios et des campagnes de manière précise. Une extension du même type pour *Fifth Fleet* doit également paraître.

... et les autres

Un ancien membre de l'équipe d'Avalon Hill s'en est allé créer sa propre maison d'édition, Talonsoft, et annonce un produit assez ambitieux. Il s'agit de simuler au niveau opérationnelle divers épisodes de la bataille de Ardennes en 1944. Outre une représentation du théâtre d'opérations par de classiques cartes subdivisées en hexagones, on aura également droit à des vues isométriques et en relief du terrain, avec représentation des unités sous la forme de petites silhouettes façon figurines.

Harpoon II - Deluxe est sorti sur CD. En plus du jeu de base complet, cette version comprend des scénarios supplémentaires pour la plus détaillée des simulations navales modernes.

Plusieurs revues spécialisées américaines annoncent une « bombe » : SSI travaille sur un projet d'adaptation de ***Great Battles of Alexander***, de GMT ! L'impatience d'en savoir plus nous taraude déjà. De plus, SSI se prépare également très bientôt à sortir ***Steel Panthers***, qui devrait être un concurrent direct de *Beyond Squad Leader*. Il s'agit là aussi d'une simulation de combat tactique de la Seconde Guerre mondiale. A voir prochainement dans ces pages ! ❐

Rubrique réalisée avec le concours de Stéphane Martin.

DESCARTES BOUTIQUES

LES SPÉCIALISTES DU JEU DE SIMULATION

VENEZ DECOUVRIR LA NOUVELLE GAMME DE JEUX MICROS* AVALON HILL

◆ STALINGRAD ◆
◆ FLIGHT COMMANDER II ◆
◆ FIFTH FLEET ◆
◆ OPÉRATION CRUSADER ◆
◆ KINGMAKER ◆
◆ 1830 ◆

À PARAÎTRE
THIRD REICH
&
BEYOND SQUAD LEADER

* Pour PC et/ou Macintosh.
Renseignements sur simple demande

Quatre boutiques à votre service :

52 RUE DES ECOLES
75005 PARIS
Tél. (1) 43 26 79 83 -
Métro Cluny/
La Sorbonne

6 RUE MEISSONIER
75017 PARIS
Tél. (1) 42 27 50 09 -
Métro Wagram

39 BD PASTEUR
75015 PARIS
Tél. (1) 47 34 25 14 -
Métro Pasteur

13 RUE DES REMPARTS
D'AINAY - 69002 LYON
Tél. 78 37 75 94 -
Métro Ampère/
Victor Hugo

NOUVEAU !

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Par Marcello KRAMER
Photos Olivier SAINT LOT

Ci-contre, à gauche.

Il n'était pas facile jusqu'à présent de trouver des figurines 15 mm pour jouer les armées byzantines. Voici les premières références disponibles : un *skutatoi* et un *kataphraktoi* sous Bélisaire, dont les exploits sont décrits page 16. *(Peinture Marcello Kramer).*

Ci-dessus.

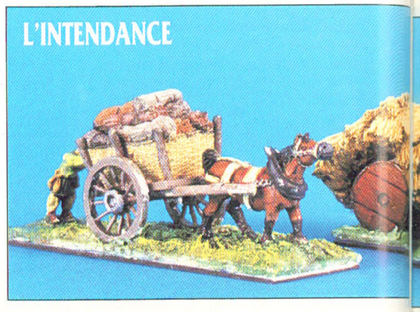
Mythe ou réalité ? Les Amazones ont certainement existé sous une forme ou sous une autre. Sans en faire une référence historique, la marque Museum Miniatures nous propose quelques guerrières, que la diversité d'armement permet d'inclure dans plusieurs armées antiques asiatiques, africaines ou celtes. *(Peinture Marcello Kramer).*

Ci-dessous.

Armée de haute renommée guerrière, les Timourides, qui se partagent l'Empire mongol de Tamerlan au XV^e^, étaient souvent joués avec des figurines peu réalistes. Grâce à Alain Touller, ceci n'est plus vrai. L'éléphant contient deux archers et un lanceur de pot à naphte. *(Peinture M. Kramer).*

Ci-contre, à droite.

Toujours soucieux du bien être de leurs combattants, les joueurs aiment investir dans l'intendance. Poussés par l'exigence de certaines règles à ce sujet, les fabriquants de figurines produisent de plus en plus de sujets utilisables à cette fin. Ici, une partie de la production Museum Miniatures : roues pleines pour le moyen-âge, à rayons pour les époques ultérieures. *(Peinture Marcello Kramer).*



MINIFIGS
FIGURINES
15 & 25 mm

* valable jusqu'au 10/06/95 (sur tarif 95)

Coupon à retourner à :

GUERRE & PLOMB
Distributeur MINIFIGS
BP 4031
69615 Villeurbanne Cedex

Nom, prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....Tél. : .....

Souhaite recevoir :

❒ le lot " DECOUVERTE MINIFIGS " (notre sélection de 5 fig.) : 30 FF
❒ le tarif Guerre & Plomb : gratuitement
❒ le catalogue MINIFIGS : 35 FF

Væ Victis — siret n ° 389 843 228 00021

OLD GLORY
« Simply the finest* »
(simplement le meilleur)*

Institute House
New Kyo
Stanley,
Co. Durham, DH9 7TJ
ANGLETERRE
Tél. : (Int. 44) 1207.28.33.32
Fax : (Int. 44) 1207.28.19.02

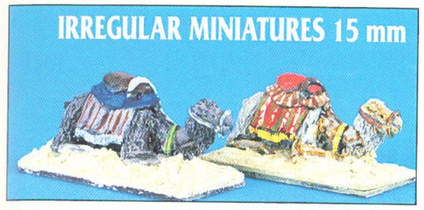
Les figurines **OLD GLORY** sont disponibles à l'adresse ci-dessus ou en France chez :

Champ de Mars
11, rue de Sévigné
75004 PARIS
Tél. : (1) 48.04.01.02.

Si vous voulez les meilleures figurines en 15, 20 et 25 mm, choisissez des **OLD GLORY**

Frais de port : **Royaume-Uni** et Forces armées britanniques en Allemagne : 10% du montant total de la commande. **Europe** : 25% du montant total de la commande. **Hors-Europe** : 50 % du montant total de la commande. Nous acceptons les cartes *Visa et Mastercard.* Chèques bancaires à l'ordre de *Old Glory Corporation.*
Notre dernier catalogue est disponible sur simple demande contre 1£ + une enveloppe grand format (avec 1 coupon réponse international).

FIGURINES CONTENANT DU PLOMB
NE CONVIENNENT PAS AUX ENFANTS EN BAS AGE

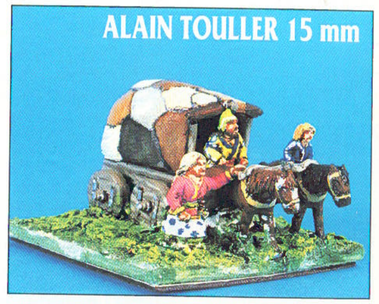


Ci-contre.

Afin de ne pas tenir à l'écart les utilisateurs d'armées du Moyen-Orient, ces dromadaires au repos meubleront fort joliment les camps arabes et les oasis. *(Peinture Marcello Kramer).*

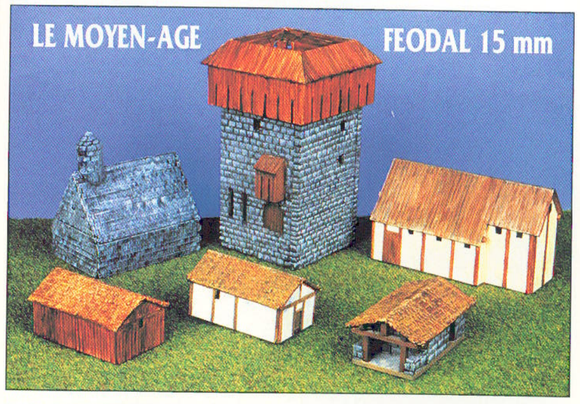
Ci-contre.

La même logique de conception est appliquée cette fois à l'armée scythe : ce chariot de chez ATF est à lui seul une petite saynète aussi agréable à peindre qu'intéressante sur le plan logistique. Alain Touller a produit de la même façon une caravane mongole et nous promet un train de mules romain. *(Peinture Marcello Kramer).*



Ci-dessous.

Nul ne peut maintenant prétendre qu'il est difficile de trouver des éléments de construction ou de siège. Féodal nous propose ici, parmi ses dernières réalisations, une tour de guet et quelques bâtiments annexes. Rappelons que les matériaux utilisés par Féodal sont réalistes puisqu'il s'agit de bois et de carton. *(Peinture Féodal).*



MUSEUM MINIATURES
17, Hilderthorpe Rd Bridlington YO15 3AY
ANGLETERRE
Tél./Fax : (Int. 44) 1262.67.04.21.
Figurines 15 mm pour le jeu d'histoire :
Guerre civile américaine - Moyen Age - Premier Empire - Guerriers nus (Celtes, Pictes, etc.) - Grecs - Romains - Mongols - Chinois - Normands - Vikings.

« GAMES BY MAIL »
Depuis 1976 *« The Errata File », c'est nous aussi !*

Vous cherchez un jeu ancien, un nouveau magazine, ou une pièce de collection ? Nous en avons beaucoup ! Les prix incluent les frais de port pour la plupart des destinations. Pour recevoir un exemplaire gratuit de notre catalogue (malheureusement en anglais), écrivez-nous à :
Games by Mail/VV4, C.P. 8676, Ottawa (Ontario) Canada K1G 3J1
Télécopieur : +1 613-523-6893; Internet:70272. 1055@compuserve.com

JEUX DESCARTES
WAGRAM

DESCARTES BOUTIQUES

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES
TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 42.27.50.09 FAX : 42.27.20.81

LA GUERRE CIVILE ANGLAISE

DIXON 25 mm
nouvelle gamme
Lot N° 1 :
9 cavaliers dont
1 officier,
1 porte-étendard,
1 trompette,
4 cavaliers lourds,
1 cuirassier et le roi Charles 1^er^
..... **198 F**

LA GUERRE DE SÉCESSION

ESSEX 15 mm
Lot N° 2a — Union (84 piétons + 33 cavaliers + 6 artilleurs + 1 canon)..... **360 F**
Lot N° 2b — Confédération (90 piétons + 30 cavaliers + 6 artilleurs + 1canon)..... **360 F**
DIXON 25 mm
Lot N° 3a — Union (1 avant-train, 2 pièces d'artillerie, 12 artilleurs, 24 cavaliers, 90 fantassins, 1 général monté, 1 général à pied)..... **1 250 F**
Lot N° 3b — Confédération (idem)..... **1 250 F**
LES REGLES DE JEU SÉCESSION
Lot N° 4 — Johnny Reb de GDW (règles en anglais pour figurines 15, 20 et 25 mm, comportant 6 scénarios) ..... **159 F**
Lot N° 5a — Fire & Fury (règles en anglais pour figurines 15 et 25 mm, comportant 5 scénarios de la bataille de Gettysburg) ..... **185 F**
Lot N° 5b — Fire & Fury Western Scenarios (Shiloh, Corinth, Stones River, Champion Hill, Chickamauga et Atlanta, en anglais) ..... **119 F**

LES JEUX MEDIEVAUX

Lot N°6 — The Crusades II : wargame en anglais de 3W. Deux joueurs ou solitaire. Temps de jeu : 1/2 h à 3 h. Quatre jeux en un : Hab (1119), Hattin (1187), Nicopolis (1396), Tannenberg (1410)..... **275 F**

Je désire recevoir :

Lot N° 1	exemplaires au prix de	**198 F** =	**F**
Lot N° 2a	exemplaires au prix de	**360 F** =	**F**
Lot N° 2b	exemplaires au prix de	**360 F** =	**F**
Lot N° 3a	exemplaires au prix de	**1 250 F** =	**F**
Lot N° 3b	exemplaires au prix de	**1 250 F** =	**F**
Lot N° 4	exemplaires au prix de	**159 F** =	**F**
Lot N° 5a	exemplaires au prix de	**185 F** =	**F**
Lot N° 5b	exemplaires au prix de	**119 F** =	**F**
Lot N° 6	exemplaires au prix de	**275 F** =	**F**

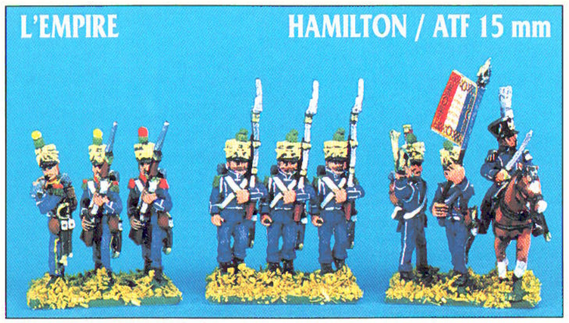
Participation aux frais de port (envoi recommandé ou Colissimo) .....**40,00 F**

Ci-joint mon règlement de ..... **F**
à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : ..... VVJUIN

A gauche.

Il n'était pas facile pour les joueurs désireux de simuler les guerres vendéennes de trouver les figurines appropriées en 15 mm. Ces figurines doivent quand même être triées avant usage, la conception du combattant vendéen vu par le sculpteur étant parfois surprenante. *(Peinture Marcello Kramer).*



Ci-dessus.

Parmi toutes les marques de figurines qui nous proposent d'illustrer l'Empire, nous n'avions jamais eu le plaisir de présenter Hamilton. C'est aujourd'hui fait avec ces deux bataillons d'infanterie française, dont le colonel à cheval seul vient de chez ATF. *(Peinture F. Thomasson).*

Ci-dessus.

Sous l'Empire, chaque vie humaine sauvée était un combattant en puissance qui pouvait revenir au combat. Le chirurgien Larrey donnait alors une magnifique impulsion à la médecine sur le terrain en créant à la fois les ambulances et les unités médicales volantes dont l'interprétation sous forme de figurine est illustrée ici. *(Peinture G. Lisham).*

Ci-dessus.

Toujours en train de compléter ses fameux Turcs ottomans sous l'Empire, Alain Touller nous a fait parvenir ses mameluks. Nous vous présentons ici trois versions de cavaliers, ainsi qu'un officier et un porte-étendard. Ce dernier peut recevoir soit une hampe de drapeau, soit le célèbre Toug. *(Peinture Marcello Kramer).*

Ci-dessus, photo du haut.

Pendant la seconde guerre d'indépendance américaine (1812-1815), ce dragon des jeunes Etats-Unis vient de perdre son cheval, mais son agressivité n'est en rien amoindrie. La valeur au combat de ces troupes n'a jamais été mise en doute. *(Peinture C. Caillaud).*

ELLERBURN ARMIES **Figurines et accessoires Hinchliffe 25 mm**

Notre gamme comprend : *Napoléoniens - Campagne d'Espagne - Guerre de Sept ans - Guerre d'Indépendance américaine - Guerre de Sécession - Médiéval - Antique - Renaissance - Troupes coloniales britanniques -*

Figurines de personnalités, équipements pour toutes périodes. Plus de 2 000 figurines disponibles !

Prix : £ 0.45 par figurine, chevaux : £ 0.60, équipements, à partir de £ 2.15 Catalogue : £ 1.50

ELLERBURN ARMIES

Boxtree, Maltongate, Thornton Dale Nr Pickering

N. Yorkshire YO18 7SD ANGLETERRE Tél. : 1751.47.42.48. - Fax : 1751.47.72.98.

Service de vente par correspondance express dans le monde entier; nous acceptons toutes les cartes de crédit international. Nous ne facturons que les frais de port strictement nécessaires. Service de peinture par spécialistes possible.

Alain Touller Figurines

CRÉATEUR ET FABRICANT EN 15 ET 25 MM

NOUVEAUTÉS SEPTEMBRE, OCTOBRE

15 mm : Byzantins (29 références)
Féodaux XIIe, XIIIe siècle, Croisades (55 références)
Musulmans XIIe au XIVe siècle (53 références)
Barbares, Francs, Goths (40 références)

Vente par correspondance. Catalogue disponible contre 3 timbres.

ALAIN TOULLER FIGURINES
210, chemin de la Tourraque
06640 Saint-Jeannet
Tél. : 92 11 01 21

Ci-dessus.

Sculptés initialement pour compléter les bateaux de la marque SDD, les pirates de Peter Pig comptent maintenant tellement de références qu'ils peuvent être utilisés séparément pour toutes sortes de combats et escarmouches. Voici quelques éléments de cette gamme, traités comme une bande de barbaresques de Méditerranée occidentale. *(Peinture Marcello Kramer).*

Ci-dessus.

La guerre anglo-américaine de 1812-1815 est un conflit encore assez peu connu des joueurs, et rarement exploité car contemporain de l'épopée impériale. Ici, ce sont les célèbres « rifles » à l'uniforme vert : 1st et 4th US Inf. *(Peinture Christophe Caillaud).*

R
R E K
K

REK
64, rue de Bruxelles
62520 Le Touquet

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka

Héroïka. Le seul jeu d'histoire et de stratégie breveté pour figurines sur hexagones modulables, soutenu par l'Association des clubs Héroïka de France.

REK. Importateur et distributeur national de figurine en plomb 15 et 25 mm *Minifigs* (gros, demi-gros, détail). Possibilité de commander la figurine 15 ou 25 mm à l'unité.

Les prix les plus bas de France, le meilleur service après-vente, le spécialiste des décors de champs de bataille.

Distributeur des marques : Toulller - Pont- Métal Modèles - Les petits soldats de France.

Recevez gratuitement notre catalogue en appelant le
(16) 21 05 28 11 (sept jours sur sept)

R. C. 351 758 487

Ci-dessous.

Complétant les photos précédentes, voici l'infanterie de ligne. Ici, des éléments des 17th et 22nd Inf. Reg. L'empereur Napoléon espérait beaucoup de ces troupes pour contrecarrer son adversaire européen. *(Peinture Christophe Caillaud).*

1615
4-3-7

XIIe CHAMPIONNAT DE FRANCE de jeu d'histoire sur carte

Sur le jeu **Antietam**, paru dans le magazine *Command* n° 22.

Samedi 14 et dimanche 15 octobre 1995 (de 9 h à 19 h)

5/7, rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris (métro Balard)

Bulletin d'inscription et/ou de commande

A découper ou à recopier et à renvoyer le plus rapidement possible (1), avant le 6 octobre 1995 à
A.C.P.W. - Claude Renaud, 122, rue Salvadore Allende, 92000 Nanterre

❒ Je m'inscris au championnat de France **homme** à titre individuel 68 F x soit .....
❒ Je m'inscris au championnat de France **femme** à titre individuel 62 F x soit .....
❒ J'inscris mon équipe (3 à 5 joueurs) qui participera aux sélectives du IIIe Championnat de France 1995 par équipe 62 F x soit .....
● **Je commande le jeu *Antietam*** édité par XTR (USA) en version française Port 8 F x soit .....
❒ Je suis inscrit au championnat, je bénéficie donc du prix de 60 FF au lieu de 120 FF 60 F x soit .....
❒ Je ne suis pas (encore) inscrit au championnat, je bénéficie donc seulement de la promotion à 80 FF 80 F x soit .....

Ci-joint mon chèque (à l'ordre de l'A.C.P.W.), pour un montant total de .....

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Date : ..... Téléphone : .....

Niveau
❒ Débutant ❒ Débutant plus
❒ Confirmé ❒ Confirmé plus
❒ Très expérimenté

1. Les jeux seront expédiés à partir du 25 août 1995 dans l'ordre des inscriptions reçues. Les premiers inscrits seront les premiers servis.

LA GUERRE NAVALE ITALO-AUTRICHIENNE DE 1866 — HALLMARK 1/2400

PETER PIG 15 mm

Ci-dessus.
D'un usage stratégique peu évident, mais d'un grand effet décoratif, cette scène de naufrage, toujours issue de la production Peter Pig, pourra notamment servir de marqueur si vous avez le mérite de couler un bateau ennemi. *(Peinture Marcello Kramer).*

Ci-dessus.
En 1866, pour parfaire son unité, l'Italie entre en guerre contre l'Autriche aux côtés de la Prusse. Elle s'engagera peu durant ce conflit, si ce n'est avec sa marine toute jeune, dans la bataille de Lissa. Nous vous présentons aujourd'hui quelques sujets pris du côté italien. *(Peinture Marcello Kramer).*

Ci-contre, à droite.
L'épopée sudiste a toujours fasciné un grand nombre de joueurs. C'est le 3 juillet 1863 que le général Armistead, représenté ci-contre le chapeau à la pointe du sabre, trouve la mort à la tête de sa brigade de Virginiens, lors de la terrible bataille de Gettysburg. La gamme Dixon en 25 mm est sans doute la plus exhaustive, comprenant de très nombreuses figurines de généraux. *(Peinture Marcello Kramer).*

LA GUERRE DE SÉCESSION DIXON 25 mm

Règlement par chèque ou CB à l'ordre d' **EXO KIT**
Frais de port 10% (minimum 20F).
GRATUIT à partir de 1000 F
14 rue du Moulin d'Etif, 95500 Gonesse. Tél. (1) 39.87.38.95.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Autres gammes disponibles chez **SKYTREX : 1/3000e** Matériels maritimes et aériens 1ère, 2ème GM et modernes. **1/600e** Mat. maritimes de l'Antiquité à la 2ème GM. **1/300e** Mat. maritimes, aériens et terrestres de la 1ère GM à nos jours. **1/200e** Mat. aériens et terrestres 2ème GM et modernes. **15 mm** Mat. terrestres 2ème GM. **20 mm** Matériels terrestres modernes...

La guerre de Sécession au 1/1200e par SKYTREX

UNION :

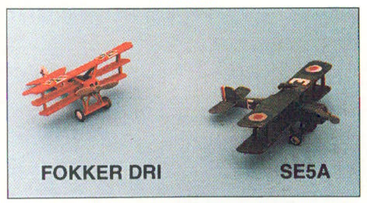
W102	U.S.S. MONITOR	10,00 F
W103	U.S.S. PASSIC	10,00 F
W112	U.S.S. KEOKUK	10,00 F
W116	U.S.S. SPUTEN DUYVIL	10,00 F
W123	U.S.S. HARTFORD	15,00 F
W124	U.S.S. BENTON	15,00 F
W126	U.S.S. MIAMI	15,00 F
W127	U.S.S. MISSISSIPPI	15,00 F

CONFEDERATION :

W202	C.S.S. VIRGINIA	10,00 F
W203	C.S.S. TENNESSEE	10,00 F
W204	C.S.S. ATLANTA	10,00 F
W208	C.S.S. ALBEMARLE	10,00 F
W210	C.S.S. MANASSAS	10,00 F
W212	C.S.S. LOUISIANA	15,00 F
W215	C.S.S. QUEEN OF WEST	10,00 F
W216	C.S.S. HUNTVILLE	10,00 F
W217	C.S.S. MORGAN/GAINES	15,00 F
W219	C.S.S. JACKSON	10,00 F
W220	C.S.S. CHARLESTON	10,00 F

A la même échelle sont aussi disponibles les flottes du 19e Siècle et de l'époque de Napoléon.

SKYTREX 1/144e White metal



Catalogue complet contre 10,00 F

Extrait du tarif Avions 1ère GM
Prix unitaire 35,00 F

Flotte britannique
BM102 DH2
BM103 F.E. 2B
BM108 SE5A
BM111 Sopwith Camel

Flotte française
BM151 SPAD VII
BM153 Nieuport 17
NM157 M.S. A1

Flotte allemande
BM202 Pfalz D111Sct
BM205 Albatros D11
BM214 Fokker DR1
BM219 Aviatik D1
BM231 Roland C11
BM241 Gotha G IV

Flotte italienne
BM601 Ansaldo A.1.

OPERATION MERCURE

PARAS ALLEMANDS 20mm WHITE METAL
Par DREW' S MILITIA

FJ9 Mortier court spécial de 8 cm GrW34 et servants
FJ10 MG34 sur tripode avec servants
FJ11 Officiers et sergent avec MP38
FJ12 Paras avec fusil K98
FJ13 Equipe MG34 et porteur de munitions
FJ16 Pionniers d'assaut avec équipement (1)
Le sachet de 3 figurines 16,50 F

Antiquité
Matériel de siège Romain 1/ 72e white metal par FINE SCALE FACTORY

AR1 Petite catapulte à flèche 65,50 F
AR2 Grande catapulte (pierre) 87,50 F
AR3 Lance rocs 109,40 F
AR4 Char 76,50 F
Liste des nouveautés **Moyen Age** contre enveloppe timbrée.

RemarK

UN GRAND CHOIX DE FIGURINES
AU MEILLEUR RAPPORT QUALITÉ PRIX

Toutes échelles : 6, 15, 25 mm.
Toutes périodes : de l'Antiquité à la Seconde Guerre mondiale.
Figurines : **AB Figures, Chariot, Falcon, Figurehead, Hallmark, Irregular, Touller.**
Peintures : **Color Party.**
Publications : **First Empire, Miniature Wargames.**
Vente par correspondance et demande de catalogues :

9, rue Thimonnier,
75009 Paris.
Tél. : (1) 42 85 05 35.

Saxons 1812. (Figurines Falcon 15 mm, peinture Christophe Caillaud).

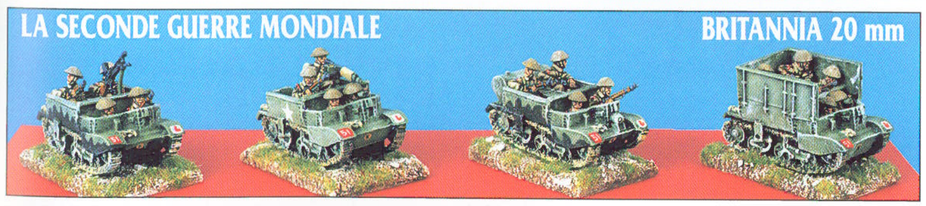
LA PREMIERE GUERRE MONDIALE — IRREGULAR 1/300

Ci-contre.
Devant le succès de notre article sur *Les Ailes de la gloire* en figurines, paru dans *VaeVictis* n° 3, nous nous sommes attachés à trouver pour les amateurs le plus grand nombre d'avions du premier conflit mondial. Irregular propose 30 références, allant de l'avion d'observation Taube jusqu'aux plus grands bombardiers, comme le Gotha ou le Handley-Page. *(Peinture Frédéric Thomasson).*

Ci-contre.
Récemment importée en France, la marque Drew's Militia est connue pour sa production d'unités combattantes de la Seconde Guerre mondiale en 20 mm. Elle propose aussi bien des fantassins que des blindés sur les divers théâtres d'opérations de cette époque. Si les blindés restent à découvrir, nous pouvons vous présenter aujourd'hui quelques éléments très prometteurs quant à la qualité des productions à venir : de gauche à droite, trois Allemands, dont un « casseur de char » avec deux Panzerfaust, et un soldat américain en tenue camouflé, très probablement de la 2nd Armored Division en Normandie.

1944 — DREW'S MILITIA 20 mm

LA SECONDE GUERRE MONDIALE — BRITANNIA 20 mm



Ci-contre.
La marque Britannia nous a habitués à une excellente production de blindés de la Seconde Guerre mondiale. Voici les dernières réalisations de la marque, avec des versions très différentes du célèbre Bren Carrier, équipée par exemple d'une Vickers ou avec des protections supplémentaires. Plus spécialement consacrées à la campagne de Normandie, ces dernières réalisations en résine et métal devraient satisfaire le gout des amateurs les plus exigeants en la matière. *(Peinture Justin Lowe, photo Duncan Macfarlane).*

BRITANNIA 20 mm

Ci-contre.
Travaillant toujours par thème, Britannia nous entraîne cette fois dans la cadre des terribles affrontements des offensives soviétiques en Allemagne. La scène met en relief l'avance prudente d'une unité d'infanterie soviétique, couverte par un char T-34/85. *(Peinture H.J. Painting Service, photo Duncan Macfarlane).*

ELITE MINIATURES

Des figurines 25 mm de qualité pour le collectionneur et le joueur.

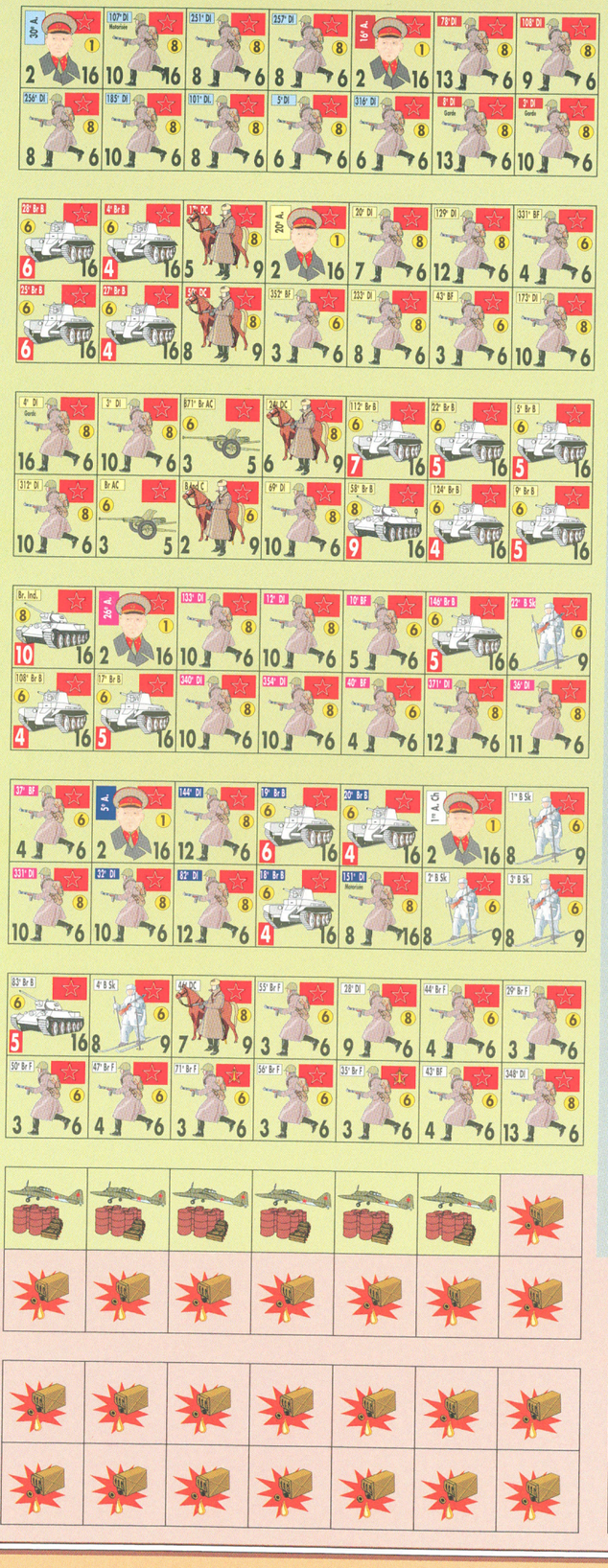
Notre gamme : Français, Autrichiens, Russes et Prussiens pour l'Empire (1800 à 1809), Saxons (1800 à 1815), Britanniques en Espagne (Empire), Français et Britanniques (Guerre de Sept ans), Celtes et Romains des guerres puniques.

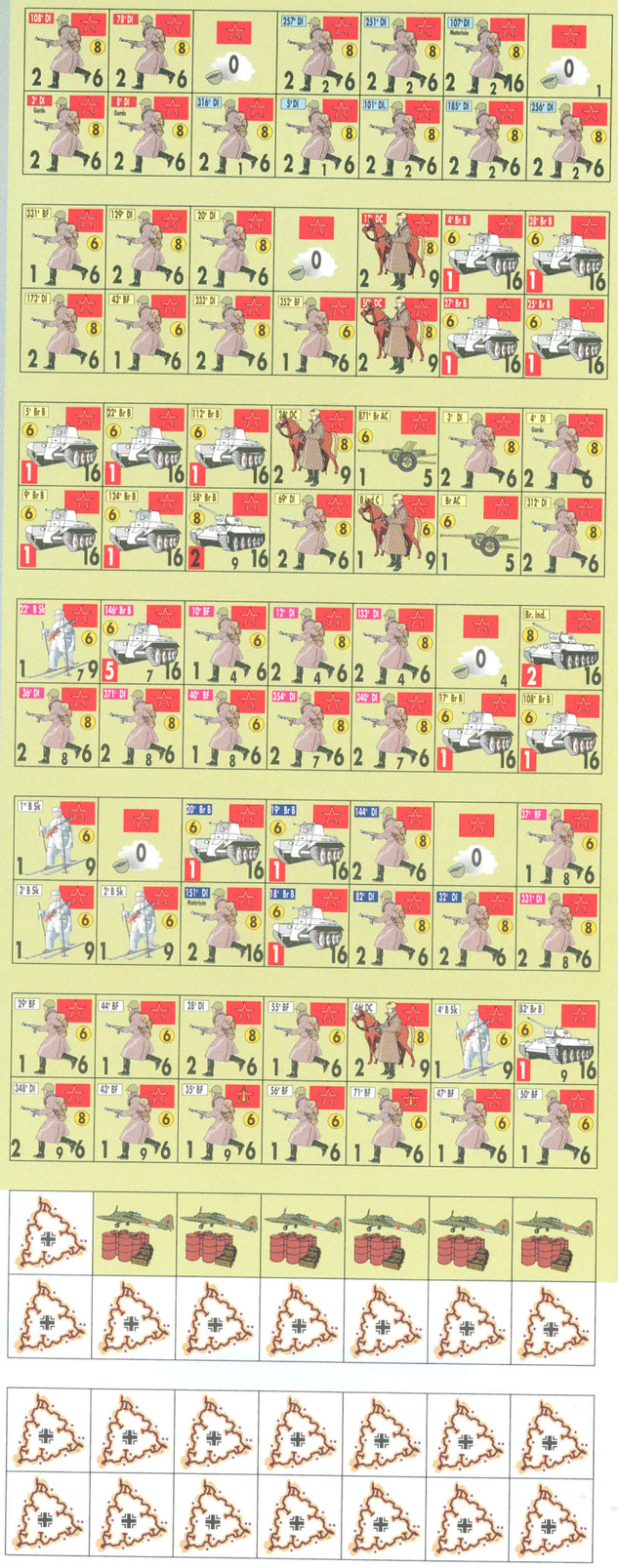
Nos prix : £0,50 par figurine (£0,60 pour figurine à cheval) - Artillerie : £2,50.

Frais d'envoi : 20%. Notre catalogue est disponible contre 3 coupons réponses internationaux ou £ 1,25.

Paiement par carte de crédit accepté.

Elite Miniatures : 26, Bowlease Gardens, Bessacarr, Doncaster, S. Yorkshire, DN4 6AP
Royaume-Uni. Tél : (19-44) 302 53 0038





ASSEMBLAGE DES PIONS

1. Découper les pions par blocs de deux rangs, (recto et verso séparés) de préférence au cutter le long d'une règle métallique (protéger la surface de coupe).

2. Coller, au dos de chaque bloc de pions (recto et verso), deux rangs de ruban adhésif double-face (12 mm de large).

3. Intercaler entre le recto et le verso des pions, du carton fort (épaisseur 0,5 mm env.) coupé aux mêmes dimensions.

4. Après collage, achever le découpage des pions un à un avec les mêmes outils qu'au point 1.

PIONS ET MARQUEURS, BATAILLE DE MOSCOU 1941 *(recto)*

PIONS ET MARQUEURS, BATAILLE DE MOSCOU 1941 *(verso)*

© VaeVictis-Histoire & Collections 1995. Infographie François Vauvillier, Jean-Marie Mongin, Christophe Camillotte.

Klin

Solnechnogorsk

Yakroma

Dmitrov

Ruza

Istra

Dedovsk

Krasnaïa Poliana

Khimki

Zvenigorod

Kuntzevo

Moscou

MOSCOU 1941

Renforts

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

© VaeVictis - Histoire & Collections 1995. Infographie Didier Bourgeois